

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X
SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA
SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Muhammad Harits Syihab
NIM 15204241039

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 22 Agustus 2019


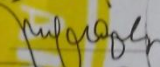
Pembimbing,

Herman, S.Pd, M.Pd

NIP. 19710403 200501 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 23 Agustus 2019 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Herman, S.Pd., M.Pd	Ketua Penguji		27/8-19
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.	Sekretaris Penguji		27/8-19
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Penguji Utama		27/8-19

Yogyakarta, 27 Agustus 2019

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Wakil Dekan I,

Dr. Maman Suryaman, M.Pd.

NIP. 19670204 199203 1 002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Muhammad Harits Syihab

NIM : 15204241039

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

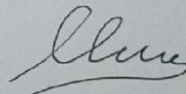
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2019

Penulis,



Muhammad Harits Syihab

MOTTO

“Karena sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al- Insyirah)

“Dream high, believe, and make it happen”

(Agnes Monica)

“Fall down seven times, and stand up eight”

(Anonim)

“Parfois, il ne faut pas tourner la page. Il faut carrément changer de livre”

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Atas berkat rahmat dan karunia dari Allah SWT, karya ini saya persembahkan
kepada :

Ibu saya, ibu saya, dan ibu saya, orang yang telah berjuang sekuat tenaga untuk
menghidupi dan mencintai saya dan saudara-saudara saya.

Serta untuk diri saya sendiri yang telah berhasil untuk tetap bertahan menjalani
kerasnya kehidupan selama 22 tahun ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, sehingga atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Media Komik Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta” dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan berbagai macam pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum., selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
3. Dr. Maman Suryaman, M.Pd., selaku wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni UNY
4. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY
5. Herman, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, waktu, dan semangatnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd., selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan bimbingan materi pada media komik untuk pembelajaran membaca bahasa prancis.
7. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd., selaku ahli media yang telah memberikan saran dan bimbingannya untuk menyempurnakan media komik untuk pembelajaran membaca bahasa prancis.
8. Dra.Hj. Tri Noor H, selaku guru bahasa Prancis SMA Negeri 9 Yogyakarta yang telah membantu dalam proses ujicoba produk sehingga diperoleh hasil yang baik.

9. Siswa dan Siswi kelas X IPS yang telah berpartisipasi dengan baik menjadi subyek penelitian ini sehingga proses ujicoba terselesaikan dengan baik.
10. Kedua orangtuaku, terutama ibuku Sri Suhartini, S.Pd yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
11. Kakak dan adik-adikku yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat untukku.
12. Rekan- rekan mahasiswa satu dosen pembimbingku, Rafinda, Debora, dan Arlinda yang senantiasa saling memberikan semangat dan dukungan.
13. Teman- temanku, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2015 yang senantiasa ada sebagai tempat untuk berkeluh kesah selama proses perkuliahan.
14. Annisyah Wideaswati, orang yang senantiasa menyemangati dan memotivasi dari jauh sana.
15. Sahabat-sahabatku, Akbar Rizqi, Radifa Primayoga, Bramantyo Jalu, dan Bernadus Adis yang senantiasa menemani dikala bosan melanda.
16. Sahabat- sahabat SMA ku, Ahmad Subur, Dinda Besthari, dan Ferita Nelindya yang senantiasa memacuku untuk menjadi lebih baik.
17. Fitria Puspitasari, Adam Putra, dan Lutfi Naufal yang telah banyak membantu di saat-saat sulit saya.
18. Nadiya Sulistya dan Tineke Ajeng yang senantiasa memberiku motivasi untuk melihat dunia yang lebih luas lagi.
19. Mas Sulis yang telah membantu dalam pembuatan media.
20. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Yogyakarta, 19 Agustus 2018

Penulis

Muhammad Harits Syihab

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
EXTRAIT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
H. Batasan Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing	10
1. Pengertian Pembelajaran	10
1. Pembelajaran Bahasa Asing	11
2. Bahasa Prancis di SMA	13
3. Metode pembelajaran Bahasa	15
a. Metode Terjemahan Tatabahasa	16

b. Metode Membaca	17
c. Metode Komunikatif	19
B. Keterampilan Membaca dalam Pengajaran Bahasa	20
1. Keterampilan Berbahasa	20
2. Hakikat Membaca	22
3. Prinsip- Prinsip Pengajaran Membaca	24
C. Media Pembelajaran	26
1. Hakikat Media Pembelajaran	26
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	27
3. Pemilihan Media	30
4. Media Komik	34
D. Penelitian Relevan	35
E. Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Penelitian dan Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan Media	42
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
D. Subjek Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Penilaian Produk	46
G. Jenis Data	46
H. Instrumen Penelitian	47
I. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Analisis Potensi	51
a. Analisis Potensi di Sekolah	51
b. Analisis Potensi Media	52
2. Analisis Kebutuhan Media	52
a. Analisis Kebutuhan media	53
b. Informasi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan	

Materi	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	55
1. Pengembangan Media Komik	55
a. Desain Produk	55
b. Revisi Desain	61
2. Kelayakan Media Komik	71
a. Validasi Media	71
b. Ujicoba Produk	73
C. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
C. Implikasi	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	

Daftar Tabel

Tabel 1: Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Materi	47
Tabel 2: Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media	47
Tabel 3: Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa	48
Tabel 4: Kategori Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa	49
Tabel 5: Hasil Analisis SK, KD, Materi, dan Indikator	55
Tabel 6: Kritik dan Saran Ahli Materi	61
Tabel 7: Materi Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	64
Tabel 8: Kritik dan Saran Ahli Media Tahap 1	65
Tabel 9: Gambar Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	69
Tabel 10: Kritik dan Saran Ahli Media Tahap 2	70
Tabel 11: Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 12: Hasil Validasi Ahli Media	72
Tabel 13: Hasil Angket Penilaian Tanggapan Siswa	73
Tabel 14: Silabus Kelas X	92
Tabel 15: Hasil Validasi Ahli Materi	131
Tabel 16: Hasil Validasi Ahli Media tahap 1	132
Tabel 17: Hasil Validasi Ahli Media tahap 2	133
Tabel 18: Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media Komik	156

Daftar Gambar

Gambar 1: Bagan Kerangka Pikir Pengembangan Media Komik untuk Keterampilan Membaca	40
Gambar 2: Langkah- Langkah Penggunaan metode <i>R&D</i>	42
Gambar 3: Hasil Analisis Kebutuhan Materi yang Perlu Dibuatkan Media	53
Gambar 4: Hasil Analisis Jenis Media Gambar yang Disukai Siswa	54
Gambar 5: <i>Flowchart</i> Media Komik	56
Gambar 6: <i>Storyboard</i> Media Komik	60
Gambar 7 : Diagram Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2	72
Gambar 8: Angket Analisis Kebutuhan	95
Gambar 9: Tampilan Media Komik	143
Gambar 10: Dokumentasi Penelitian	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	
1. <i>Flowchart</i>	83
2. <i>Story Board</i>	84
3. Naskah Materi	89
4. Silabus Kelas X	92
Lampiran 2	
1. Kuesioener Analisis Kebutuhan Media.....	95
2. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	104
3. Instrumen Validasi Ahli Media	106
4. Instrumen Tanggapan Siswa	108
Lampiran 3	
1. Lembar Validasi Ahli Materi	111
2. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1	117
3. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2	123
4. Lembar Tanggapan Siswa	128
Lampiran 4	
1. Skor Validasi Ahli Materi	131
2. Skor Validasi Ahli Media Tahap 1	132
3. Skor Validasi Ahli Media Tahap 2	133
4. Skor Tanggapan Siswa	134
Lampiran 5	
1. Surat Permohonan Izin Penelitian	137
2. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Negeri 9 Yogyakarta.....	141
Lampiran 6	
Tampilan Media Komik	143
Lampiran 7	
1. Dokumentasi Penelitian	152
2. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media Komik	156
3. <i>Résumé</i>	157

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X
SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

Oleh

**Muhammad Harits Syihab
15204241039**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik dalam keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta dengan tema *décrire quelque chose* dan mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini terdiri dari 6 langkah pengembangan, yaitu a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data (analisis kebutuhan media), c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi produk, serta f) uji coba produk. Uji coba media dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada siswa kelas X IPS dengan total responden sejumlah 27 siswa.

Hasil penelitian berupa produk media komik untuk keterampilan membaca bahasa Prancis dengan tema *quelque chose* untuk siswa kelas X. Adapun hasil penelitian lain yang didapatkan yaitu 1) penilaian aspek kelayakan materi berkategori “sangat baik” dengan perolehan persentase sebesar 85,33%, 2) penilaian aspek kelayakan media memperoleh persentase 96,92 dengan kategori “sangat baik, 3) penilaian tanggapan siswa memperoleh persentase 81,82% yang berkategori “sangat setuju”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik yang telah dikembangkan dengan tema *quelque chose* layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta.

Kata Kunci: Media komik, keterampilan membaca

**DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE LA BANDE
DESSINÉE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE DE**

COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE LA CLASSE X DE SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Par

**Muhammad Harits Syihab
15204241039**

EXTRAIT

Cette recherche est une recherche de développement (R&D). Cette recherche a pour but de développer le média pédagogique de la bande dessinée pour l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe X^{ème} de SMA Negeri 9 Yogyakarta dont le thème est décrire quelque chose et de savoir le niveau de faisabilité du média de la bande dessinée.

La recherche de développement utilise 6 étapes: 1) l'analyse des potentiels et des problèmes, 2) la collecte des données (analyse des besoins des médias), 3) le dessin du média pédagogique 4) le jugement du média pédagogique, 5) la révision du média pédagogique, 6) le test du produit. Ce média utilise les enquêtes pour juger la qualité du matériel, du média et les réponses des apprenants. Le test du produit a eu lieu à SMA Negeri 9 Yogyakarta, dans la classe X^{ème} IPS dont 28 apprenants participent.

Le média de la bande dessinée est le résultat de la recherche dont le thème est décrire quelque chose pour l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe X^{ème}. Ce média montre que : 1) le pourcentage du jugement de l'expert de le matériel est 85,33% qui fait partie de la « excellent » catégorie, 2) le jugement de la qualité du média, le professeur donne le score en pourcentage 96,92% dont la catégorie est « excellente », 3) les réponses des apprenants ont obtenu le score 81,82% qui fait partie de la catégorie « Excellent ». Basée sur ces résultats de la recherche, On peut conclure que média pédagogique de la bande dessinée peut être appliqué pour l'apprentissage de compréhension écrite des apprenants de la classe X^{ème} de SMA Negeri 9 Yogyakarta.

Mots clés : la bande dessinée, compréhension écrite

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah kebutuhan hidup manusia yang sudah tidak asing lagi. Segala upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kegiatan pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam ayat tersebut disebutkan bahwa

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pengajaran bahasa merupakan salah satu komponen utama kegiatan pendidikan di Indonesia. Kegiatan tersebut diatur dalam Peraturan Pemerintah nomor 57 tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Pelindungan Bahasa dan Sastra Serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia. Dalam bab 1 pasal 1 ayat 2 disebutkan bahwa

“Pembinaan bahasa atau yang lebih dikenal sebagai pengajaran bahasa adalah upaya meningkatkan mutu penggunaan bahasa melalui pembelajaran bahasa di semua jenis dan jenjang pendidikan serta permasyarakatan bahasa ke berbagai lapisan masyarakat.”

Selain pengajaran bahasa Indonesia, bahasa asing juga turut diajarkan dalam kegiatan pengajaran bahasa. Dalam pasal 7 Peraturan Pemerintah nomor 57 tahun 2014 menyebutkan bahwa “Bahasa asing berfungsi sebagai

sarana pendukung komunikasi antar bangsa, sarana pendukung penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, juga sebagai sumber pengembangan bahasa Indonesia.” Dengan demikian bahasa asing menjadi salah satu komponen yang penting dalam kegiatan pendidikan di Indonesia.

Bahasa Prancis yang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di Indonesia adalah salah satu bahasa resmi PBB setelah bahasa Inggris. Bahasa Prancis mulai diajarkan pada peserta didik tingkat SMA di Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Prancis di SMA diantaranya untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berbahasa asing (Bahasa Prancis) serta mempersiapkan mereka menghadapi era globalisasi pada masa yang akan datang.

Salah satu SMA yang mengajarkan Bahasa Prancis di Yogyakarta adalah SMA Negeri 9 Yogyakarta. Terdapat total 7 kelas yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Prancis, yaitu kelas X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, X MIPA 4, X MIPA 5, X IPS, dan XII IPS. Keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah sekolah terdiri atas 4 aspek kebahasaan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik di SMA diarahkan untuk dapat menguasai ke-4 keterampilan berbahasa tersebut agar dapat menggunakan bahasa Prancis untuk komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Setiap kelas mendapatkan pembelajaran bahasa Prancis sebanyak dua jam 15 menit per minggu untuk peserta didik kelas X dan tiga jam untuk

peserta didik kelas XII. Durasi pembelajaran bahasa Perancis tersebut sudah sesuai dan memenuhi struktur kurikulum 2013 SMA/MA berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) nomor 69 tahun 2013. Hal tersebut menjadi sebuah indikator bagi peserta didik agar memiliki kemampuan berbahasa Perancis sesuai tingkatannya. Pembelajar pada tingkat SMA diharuskan memiliki penguasaan pada kompetensi “mendeskripsikan sesuatu (*décrire quelquechose*)”.

Meskipun demikian, berbagai permasalahan dan kendala muncul dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta, masih ditemukan banyak peserta didik yang belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Rata-rata dari peserta didik tersebut mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Perancis karena kurang memahami tulisan dan ejaan bahasa Perancis yang benar. Peserta didik juga kurang memiliki kesempatan untuk membaca dan menulis dalam bahasa Perancis dengan baik dan benar karena mereka lebih sering diajarkan untuk berbicara. Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang dilakukan, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang baru dan menarik agar mereka dapat memahami materi yang disampaikan serta dapat menguasai keterampilan berbahasa secara baik.

Media pembelajaran yang menarik, efektif, dan tepat guna dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi kendala – kendala dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat mendukung dan membantu pembelajaran keterampilan membaca adalah media komik. Dalam

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat dalam surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai suatu media yang menyampaikan sebuah cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita.

Melalui media gambar, peserta didik lebih mudah dan jelas dalam memahami suatu penjelasan. Secara mandiri peserta didik dapat melihat bentuk dan deskripsi sesuatu tanpa harus mendengarkan penjelasan secara verbal dari pengajar. Media komik memberikan kesan yang lebih sederhana bagi peserta didik dalam mempelajari bahasa Prancis. Ilustrasi gambar, warna, dan tulisan dalam media komik lebih mudah untuk terrekam dalam memori jangka panjang peserta didik sehingga lebih mudah dalam mempelajari materi bahasa Prancis yang sedang diajarkan. Media komik ini juga tentunya lebih menarik untuk peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan media pembelajaran bahasa Prancis terhadap peserta didik kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta, media komik merupakan media yang sesuai dengan kebutuhan pelajar disana. Pengisian kuisisioner analisis kebutuhan dilaksanakan pada tanggal 4-12 Februari 2019 melalui laman *google form* pada akhir jam pelajaran bahasa Prancis. Jumlah responden yang mengisi kuisisioner tersebut sejumlah 124 peserta didik dari 6 kelas X yang ada. Sebanyak 96,8% peserta didik lebih mudah mempelajari bahasa Prancis dengan bantuan media pembelajaran.

Kemudian mereka memilih materi *décrire quelque chose* sebagai materi yang perlu dibuatkan media (82,3%) dibandingkan dengan materi *se présenter* (14,5%) dan materi *les goûts* (3,2%). Jenis media yang paling mereka sukai untuk pembelajaran bahasa Prancis adalah media gambar dengan persentase 79,8 %. Adapun media lain yang dipilih oleh peserta didik diantaranya media *text books* (58,9%), audio (57,3%), *clip* (57,3%) dan permainan kartu (41,9%). Adapun spesifikasi jenis media gambar yang paling banyak diminati adalah media komik dengan persentase 53,1%. Selain media komik, terdapat jenis media gambar lain yang dipilih oleh peserta didik, yaitu media poster (14,2%) dan gambar berseri (32,7%).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti beranggapan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta didik Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta”. Penelitian ini akan menggunakan metode R&D atau penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh pengajar
2. Peserta didik kurang memahami kalimat-kalimat Bahasa Prancis yang diajarkan

3. Media pembelajaran yang digunakan masih belum tepat dan kurang inovatif.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan pengujian tingkat kelayakan media komik dalam meningkatkan kemampuan membacabahasa Prancis peserta didik sma kelas X SMA N 9 Yogyakarta agar mereka lebih mudah memahami materi-materi yang diajarkan oleh pengajar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca peserta didik kelas X SMA N 9 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis di SMA N 9 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan media komik untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik SMA kelas X SMA N 9 Yogyakarta
2. Mengetahui tingkat kelayakan media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik SMA kelas X SMA N 9 Yogyakarta

F. Manfaat Penelitian

1. Teoretis
 - a) Dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
 - b) Menambah referensi penelitian dalam bidang teknologi tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Prancis.
2. Praktis
 - a) Bagi pengajar bahasa Prancis, penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan menjadi variasi media yang baru dalam pembelajaran bahasa Prancis. Dapat menambah media pembelajaran bahasa Prancis.
 - b) Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menjadi nuansa baru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Prancis serta mempermudah dalam memahami materi pembelajaran bahasa Prancis.

- c) Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk meneliti media yang sama atau dalam mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran buku komik. Produk ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Prancis. Hal ini dikarenakan kurangnya kesempatan untuk peserta didik berlatih membaca bahasa Prancis. Media komik ini berisi materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013. Media ini berisi teks materi kelas X tentang « *décrire quelque chose* » serta materi evaluasi yang melatih peserta didik untuk dapat membaca teks berbahasa Prancis serta menjawab pertanyaan seputar teks tersebut baik secara lisan ataupun tulisan. Dalam media ini juga terdapat ilustrasi-ilustrasi serta gambar yang berwarna guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi « *décrire quelque chose* » secara maksimal. Dalam setiap tahap evaluasi yang diberikan, nantinya peserta didik akan diberi skor-skor dan penghargaan agar mereka termotivasi untuk belajar bahasa Prancis secara maksimal.

Media ini dirancang sebagai media pembelajaran yang baru dan menarik dalam pembelajaran bahasa Prancis terutama pada keterampilan membaca. Ilustrasi dan gambar-gambar dalam media ini menjadi keistimewaan dari media ini. Pemilihan gambar dan warna yang tepat diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang

ada didalamnya, serta dapat terekam dalam ingatan jangka panjang mereka. Dengan media komik ini, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar bahasa Prancis khususnya keterampilan membaca dan membantupengajar dalam proses belajar mengajar. Media ini juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaranbahasa Prancis lebih efektif, efisien, dan tidak membosankan lagi.

H. Batasan Istilah

1. Komik dalam skripsi ini diartikan sebagai media pembelajaran yang berfungsi menyampaikan sebuah cerita berbahasa Prancis tentang deskripsi sesuatu melalui ilustrasi gambar untuk mendeskripsikan cerita tersebut.
2. Keterampilan membaca dalam skripsi ini adalah kemampuan untuk memahami tulisan dalam bentuk huruf, angka, dan kalimat untuk memperoleh informasi yang terdapat dalam sebuah teks bacaanberbahasa Prancis pada tingkat pemula.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Asing

1. Pengertian Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses pelatihan diri untuk mendapatkan suatu ilmu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar diartikan sebagai usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Sardiman (2012: 20) menafsirkan kegiatan belajar sebagai “perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan meniru, membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan belajar bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang ditandai dengan kemampuan berpikir seseorang. Pada dasarnya pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tidak bisa lepas dari kemampuan berpikirnya. Selain itu, seseorang akan dapat merumuskan sebuah konsep atau keterampilan setelah melalui tindakan belajar. Kemudian seiring dengan proses belajar yang dialami oleh seseorang akan menumbuhkan sikap dan perilaku yang berbeda-beda sesuai dengan apa yang mereka pelajari. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha untuk merubah tingkah laku melalui serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu ilmu.

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saing berkaitan. Pembelajaran merupakan salah satu proses dalam kegiatan pendidikan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan melalui komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pihak pengajar sebagai pendidik, dan peserta didik sebagai peserta didik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran diartikan sebagai sebuah proses atau cara menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar. Corey dalam Sagala (2014: 61) mendefinisikan “pembelajaran merupakan pengelolaan lingkungan seseorang secara sengaja untuk menghasilkan respons terhadap situasi tertentu”.

Berbeda dengan pendapat Suryono & Hariyanto (2011: 183) yang menyebutkan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses pengajar membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri”. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu tindakan pengelolaan lingkungan belajar dengan bimbingan tenaga pendidik untuk membawa peserta didik menuju proses pendewasaan diri.

2. Pembelajaran Bahasa Asing

Bahasa merupakan alat komunikasi utama dalam diri manusia. Pada dasarnya manusia sudah dibekali oleh bahasa ibu (bahasa pertama) sebagai sarana dalam bersosialisasi. Kemudian seiring berjalannya waktu, manusia mulai mempelajari bahasa lain (bahasa kedua) sesuai dengan kebutuhan mereka. Bahasa asing dapat diartikan

sebagai bahasa selain bahasa pertama. Bagi masyarakat Indonesia bahasa asing dipahami sebagai bahasa selain bahasa Indonesia dan bahasa daerah.

Terdapat dua istilah umum yang digunakan oleh para ahli dalam konteks permasalahan ini. Ada yang menyebutnya dengan istilah pembelajaran bahasa (*language learning*), ada juga yang menyebutnya dengan pemerolehan bahasa (*language acquisition*). Secara sederhana, Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 77) memberikan penjelasan tentang kedua istilah tersebut. Istilah pembelajaran bahasa digunakan atas dasar keyakinan bahwa bahasa kedua hanya dapat dikuasai dengan sebuah proses pembelajaran secara sadar dan sengaja. Hal ini berbeda dengan penguasaan bahasa pertama atau bahasa ibu yang didapat secara alamiah. Sedangkan dalam istilah pemerolehan bahasa, bahasa kedua merupakan sesuatu yang dapat diperoleh baik secara formal maupun informal. Bahasa kedua dapat diperoleh secara formal melalui lembaga pendidikan, sedangkan secara informal dapat diperoleh melalui pengalaman ataupun pembelajaran secara mandiri, tanpa campur tangan lembaga pendidikan.

Secara umum, pemerolehan bahasa kedua mengacu kepada kegiatan mengajar dan belajar bahasa asing atau bahasa kedua lainnya di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2011 : 142) yang menyatakan bahwa pemerolehan bahasa kedua terjadi dalam hubungan antar pengajar dan peserta didik, juga dalam interaksi antarpeserta

didik itu sendiri di lingkungan sekolah. Sejatinnya proses pembelajaran bahasa kedua terjadi pada lingkungan masyarakat *multilingual*. Dalam lingkup masyarakat *multilingual*, peserta didik harus memulai belajar bahasa kedua untuk dapat berkomunikasi antardaerah, antarprovinsi, bahkan antarnegara. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 79) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa merupakan sebuah aktivitas belajar dalam dua dimensi. Kedua dimensi yang dimaksud adalah belajar bahasa itu sendiri dan belajar dalam bidang lain dengan bahasa sebagai instrumennya. Dengan demikian, dalam lingkup pembelajaran bahasa asing (bahasa kedua) dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar bahasa asing serta kebudayaannya dengan bahasa asing sebagai instrumennya.

3. Bahasa Prancis di SMA

Pembelajaran bahasa asing di lingkungan sekolah merupakan salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mempersiapkan masyarakat dalam menghadapi era globalisasi. Hampir di setiap SMA memberikan pembelajaran bahasa asing sebagai salah satu muatan lokal di sekolah mereka. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 69 tahun 2013, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang wajib ditempuh bagi peserta didik SMA. Sedangkan untuk bahasa Prancis

atau bahasa asing lainnya masuk dalam kelompok mata pelajaran peminatan.

Pada umumnya, pembelajaran bahasa pada tingkat SMA berorientasi pada empat keterampilan mentimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam proses pembelajaran empat keterampilan tersebut, disisipkan pula pembelajaran tata bahasa dan kosa kata agar peserta didik mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Adapun skala tingkat kemahiran berbahasa Prancis menurut Tagliante (1994: 3) dalam DELF (*Diplôme d'étude en langue Française*) dan DALF (*Diplôme Approfondi de langue Française*) sebagai berikut :

- a) A1 : Tingkat dasar atau pemula
- b) A2 : Tingkat menengah
- c) B1 : Tingkat lanjutan
- d) B2 : Tingkat independen
- e) C1 : Tingkat mahir
- f) C2 : Tingkat mahir-*plus*

Sesuai dengan kurikulum 2013, bahasa Prancis diajarkan pada tingkat kelas X, XI, dan XII. Namun di SMA Negeri 9 Yogyakarta, bahasa Prancis hanya diajarkan pada peserta didik kelas X dan XII saja. Umumnya pembelajaran bahasa Prancis di SMA berada pada level A1 atau tingkat dasar. Berdasarkan silabus kurikulum 2013 untuk

mata pelajaran bahasa Prancis peminatan, peserta didik kelas X diharapkan memiliki kemampuan memperkenalkan diri; mendeskripsikan orang dan benda; mengucapkan salam; berterima kasih; memberikan informasi yang berkaitan dengan waktu; menunjukkan bangunan atau fasilitas umum; menunjukkan arah, petunjuk ; dan mengapresiasi lagu Prancis.

4. Metode Pembelajaran Bahasa

Pendekatan, metode, dan teknik merupakan tiga istilah yang sering dicampuradukkan pengertian atau pemakaiannya. Tidak sedikit orang yang menyamakan pengertian ketiganya. Hal itu wajar karena ketiga istilah itu mempunyai kaitan yang erat dan saling bertautan. Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 41) menyatakan bahwa secara hirarki, pendekatan berada pada tingkat yang tertinggi, kemudian dijabarkan dalam bentuk metode dan selanjutnya dituangkan dalam sebuah teknik. Teknik inilah yang merupakan ujung tombak dari pengajaran karena merupakan tahap operasional atau tahap pelaksanaan pengajaran.

Menurut(KBBI) metode diartikan sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan. Definisi tersebut sejalan dengan Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 40) yang mendefinisikan metode sebagai sebuah prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pengajaran bahasa, metode digunakan untuk menyatakan kerangka yang menyeluruh tentang

proses pembelajaran. Proses tersebut tersusun dalam rangkaian kegiatan yang sistematis serta bersifat prosedural.

a) Metode Terjemahan Tatabahasa

Metode ini sering disebut sebagai metode tradisional karena masih sangat kuat berpegang pada disiplin mental dan pengembangan intelektual. Madya (2013: 15) berpendapat bahwa metode ini digunakan untuk melatih mental/pikiran dengan menerjemahkan karya sastra ke dalam bahasa sasaran atau bahasa target (BT). Kegiatan itu bertujuan untuk mengembangkan keterampilan tata bahasa – terjemahan dalam kajian sastra untuk mengembangkan disiplin mental.

Adapaun ciri-ciri metode terjemahan tatabahasa menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 57) sebagai berikut :

- 1) Penghafalan kaidah-kaidah dan fakta-fakta tentang tata bahasa agar dipahami dan diterapkan pada morfologi dan kalimat yang digunakan peserta didik.
- 2) Penekanan pada membaca, menulis, dan terjemahan, berbicara dan menyimak diabaikan.
- 3) Seleksi kosakata berdasarkan teks bacaan yang dipakai.
- 4) Unit yang mendasar adalah kalimat, tata bahasa diajarkan secara deduktif.

- 5) Bahasa daerah digunakan sebagai pengantar dalam terjemahan, keterangan, perbandingan, dan penghafalan kaidah bahasa.

Metode ini sejatinya dapat membantu peserta didik untuk memahami bahasa yang dipelajarinya dengan cara menganalisis tata bahasa dan terjemahan bahasa yang menjadi sasarannya. Madya (2013: 16) menambahkan bahwa metode ini masih dapat digunakan untuk mengajarkan membaca pada tingkat perguruan tinggi. Disamping teknik terjemahan efisien untuk pemula dewasa, pemahaman tentang makna bahasa diungkapkan melalui aturan tata bahasa. Hal ini memungkinkan pembelajar mengeksplorasi sendiri tingkat kedalaman bahasa yang sedang dipelajari. Bahasa pertama dan bahasa kedua dibandingkan secara konstan agar pembelajar dapat mengubah bahasa pertama (B1) menjadi bahasa kedua (B2) atau sebaliknya. Prinsip proses pembelajaran terjemahan tata bahasa adalah peserta didik dituntut untuk mampu menerjemahkan sebuah bahasa ke dalam bahasa lain.

b) Metode Membaca

Metode membaca bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami teks bacaan yang ada dalam kegiatan belajar. Peserta didik harus mampu memahami teks yang mereka baca serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan teks tersebut. Menurut Fachrurrozi dan Mahyudin (2016: 65) metode

membaca dikembangkan berdasarkan asumsi bahwa pengajaran bahasa sejatinya tidak bisa bersifat multi-tujuan. Kemampuan membaca adalah tujuan yang paling realistis ditinjau dari kebutuhan peserta didik yang belajar bahasa asing.

Coleman dalam Fachrurrozi dan Mahyudin (2016: 65) mengungkapkan tujuan metode membaca adalah agar pelajar bahasa asing mempunyai kemampuan untuk membaca bahasa asing dengan kecepatan yang relatif tinggi. Mereka juga dapat menikmati dan memahami apa yang mereka baca sehingga ketika mereka menulis atau berbicara, mereka dapat menggunakan kalimat-kalimat yang benar. Metode membaca diperuntukkan bagi sekolah-sekolah yang bertujuan untuk mengajarkan kemampuan membaca dalam bahasa asing.

Dalam metode ini, pengajar berperan sebagai pemandu bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Fachrurrozi dan Mahyudin (2016: 67) yang menyatakan bahwa pengajar berperan membimbing peserta didik untuk memahami bacaan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan isi bacaan serta membimbing peserta didik menyimpulkan kaidah kebahasaan yang ada dalam bahan bacaan. Setelah peserta didik menguasai kosakata pada suatu tahap, mereka kemudian diajarkan untuk menguasai kosakata lanjutan melalui bacaan tambahan. Bacaan

tersebut berupa cerita atau novel yang dipersingkat agar penguasaan kosakata mereka lebih mantap.

c) Metode Komunikatif

Metode komunikatif harus mencakup semua keterampilan berbahasa. Metode ini menitikberatkan pada terjadinya komunikasi selama proses belajar berlangsung. Richards dan Rodgers dalam Fachrurrozi dan Mahyudin (2016: 89) menjelaskan tiga prinsip pengajaran bahasa yang melandasi metode komunikatif ini. Semua kegiatan bahasa yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan komunikasi bisa mempermudah terjadinya proses pembelajaran bahasa. Dengan demikian belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Hal tersebut merupakan penjelasan dari prinsip komunikasi. Setelah prinsip komunikasi, terdapat prinsip tugas. Prinsip tersebut menyatakan bahwa proses pembelajaran bisa berlangsung dengan baik apabila kegiatan-kegiatan berbahasa ditujukan kepada penyelesaian tugas-tugas yang bermakna. Prinsip yang terakhir adalah Prinsip kebermanaknaan. Prinsip tersebut menyatakan bahwa bahasa yang digunakan harus bisa memberi makna kepada peserta didik untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

Tujuan pengajaran bahasa dengan metode komunikatif adalah mengembangkan kompetensi peserta didik dalam berkomunikasi dalam bahasa target dalam konteks komunikatif yang sesungguhnya. Tujuan pengajaran bahasa dengan metode ini menurut Fachrurrozi dan

Mahyudin (2016: 89) tidak ditekankan pada penguasaan gramatikal, melainkan pada kemampuan memproduksi ujaran dalam bahasa target yang sesuai dengan konteks. Untuk bisa memiliki kemampuan tersebut, peserta didik membutuhkan pengetahuan tentang bentuk-bentuk, makna, dan fungsi-fungsi bahasa. Mereka harus mampu memilih bentuk, makna, dan fungsi bahasa mana yang paling sesuai untuk dipakai berdasarkan konteks.

B. Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa

1. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa (*language skills*) yang diajarkan dalam kurikulum sekolah mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak/ mendengarkan (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*expression orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan kemampuan menulis (*expression écrite*). Keempat keterampilan bahasa tersebut saling berhubungan satu sama lain dalam berbagai cara. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur. Mula-mula kita akan belajar menyimak/mendengarkan bahasa, kemudian kita belajar berbicara, lalu kita akan belajar membaca dan menulis bahasa. Dawson dalam Tarigan (2015: 1) berpendapat bahwa keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan dan merupakan *catur-tunggal*. Setiap keterampilan tersebut berhubungan dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa.

Keterampilan menyimak pada dasarnya merupakan salah satu faktor penting bagi seseorang dalam belajar membaca secara efektif. Peningkatan pada salah satu keterampilan tersebut tentunya juga akan meningkatkan kemampuan berbahasa yang lainnya. Kemampuan menyimak dan membaca merupakan dua proses keterampilan berbahasa yang saling mengisi. Adapun hubungan penting antara membaca dan menyimak menurut Tarigan (2015: 2) sebagai berikut :

- a) Pengajaran dalam pengajaran membaca diberikan oleh pengajar melalui bahasa lisan, sehingga kemampuan peserta didik untuk menyimak dengan pemahaman penting sekali.
- b) Menyimak merupakan metode utama bagi pelajaran lisan (*verbalized learning*) selama tahun-tahun permulaan di sekolah. Perlu digarisbawahi misalnya anak yang catat dalam membaca haruslah meneruskan pelajarannya di kelas yang lebih tinggi dengan lebih banyak melalui menyimak daripada melalui membaca.
- c) Walaupun menyimak pemahaman (*listening comprehension*) lebih unggul daripada membaca pemahaman (*reading comprehension*), anak-anak sering gagal untuk memahaminya dan tetap menyimpan sejumlah fakta yang mereka dengar.
- d) Oleh karena itu, para pelajar membutuhkan bimbingan dalam belajar menyimak lebih afektif dan lebih teratur lagi agar hasil pengajaran itu baik.

- e) Kosa kata atau perbendaharaan kata menyimak yang sangat terbatas mempunyai kaitan dengan kesukaran-kesukaran dalam belajar membaca secara baik.
- f) Bagi para pelajar yang lebih besar atau tinggi kelasnya, korelasi antara *kosa kata baca* dan *kosa kata simak (reading vocabulary dan listening vocabulary)* sangat tinggi, mungkin 80% atau lebih.
- g) Pembeda-bedaan atau diskriminasi pendengaran yang jelek seringkali dihubungkan dengan membaca yang tidak efektif dan mungkin merupakan suatu faktor pendukung atau faktor tambahan dalam ketidakmampuan dalam membaca (*poor reading*).
- h) Menyimak turut membantu anak untuk menangkap ide utama yang diajukan oleh pembicara; bagi pelajar yang lebih tinggi kelasnya, membaca lebih unggul dari pada menyimak sesuatu yang mendadak dan pemahaman informasi yang terperinci.

2. Hakikat Membaca

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang diajarkan pada kurikulum sekolah. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahasa tulis (Tarigan 2015: 7). Pendapat tersebut sejalan dengan pemikiran Stubbs dalam Ghazali (2013: 207) yang mendefinisikan membaca sebagai sebuah

tindakan merekonstruksi makna yang disusun oleh penulis di tempat dan waktu yang berjauhan dengan penulisan.

Dari sudut pandang linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding proses*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*). Andreson dalam Tarigan (2015: 7) menyatakan bahwa aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan menjadi bunyi yang bermakna. Dengan demikian, kegiatan membaca bukanlah suatu kegiatan yang sederhana seperti yang kita pikirkan. Kegiatan membaca bukan hanya kegiatan yang terlihat secara kasat mata, dalam hal ini setelah membaca peserta didik akan diukur pemahamannya dengan kemampuan menjawab sederet pertanyaan yang disusun mengikuti teks tersebut sebagai alat evaluasi (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013: 246).

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki setiap orang, khususnya peserta didik. Oleh karena itu peserta didik haruslah dibantu dalam proses pembacaan sandi (*decoding*). Pengajaran membaca harus memperhatikan kebiasaan cara berpikir teratur dan baik. Hal ini disebabkan membaca sebagai proses yang sangat kompleks dengan melibatkan semua proses mental yang lebih tinggi, seperti ingatan, pemikiran, daya khayal, pengaturan, penerapan, dan pemecahan masalah (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013: 246). Mackey

dalam Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 246) melihat hubungan antara membaca dengan pengajaran bahasa sebagai berikut “*Although this involves neither listening to the language nor speaking it, reading is an important means of maintaining contact with a second language*”. Maksudnya adalah keterampilan membaca merupakan syarat penting dalam mempertahankan bahasa kedua selain kemampuan mendengarkan dan berbicara.

Secara sederhana, kemampuan membaca dapat disimpulkan sebagai metode komunikasi dengan diri kita sendiri atau kepada orang lain untuk mendapatkan dan mengkomunikasikan makna dari apa yang tertulis dalam teks.

3. Prinsip-Prinsip Pengajaran Membaca

Keterampilan membaca pada umumnya diperoleh dengan cara mempelajarinya di sekolah. Keterampilan berbahasa ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting sebagai alat komunikasi manusia serta pengembangan pengetahuan. Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 245) mengatakan keterampilan ini unik karena tidak semua manusia (walaupun memiliki keterampilan membaca) mampu mengembangkannya menjadi alat untuk memberdayakan dirinya atau bahkan menjadikannya budaya bagi dirinya sendiri. Dikatakan penting bagi pengembangan pengetahuan karena persentase transfer ilmu pengetahuan terbanyak dilakukan melalui membaca.

Dalam upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran membaca, langkah awal yang perlu dilakukan pengajar adalah memahami prinsip-prinsip pembelajaran membaca. Nuttal dalam Abidin (2013: 155) menjelaskan beberapa prinsip umum pengajaran membaca sebagai berikut.

- a) Pembelajaran membaca harus dilakukan dengan tujuan membangun kemampuan membaca peserta didik. Dengan demikian pembelajaran membaca harus dilakukan secara bertahap.
- b) Kemampuan membaca dibentuk secara perlahan, tidak dapat dibentuk secara sekaligus.
- c) Pembelajaran membaca harus dilakukan melalui interaksi antara pengajar dan kelas.
- d) Pembelajaran membaca dilakukan untuk membangun kemampuan peserta didik berinteraksi dengan teks.
- e) Pembelajaran membaca sebaiknya dilakukan dalam kondisi kelas yang kondusif.
- f) Pembelajaran membaca senantiasa melatih berbagai strategi untuk mengidentifikasi makna kata dalam kalimat kepada peserta didik.

C. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Pada era yang serba modern dan cepat ini, para pengajar dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat atau media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kata *mediaberasal* dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam KBBI, kata media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, poster dan spanduk.

Istilah media dalam kehidupan sehari-hari memiliki cakupan yang sangat luas. Dalam ranah pendidikan, Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengartikan media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, atau sikap. Dalam pengertian ini dapat diartikan bahwa pengajar, buku teks pembelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali sebuah informasi visual ataupun verbal.

Lebih jauh, Arsyad (2011: 6) menjelaskan batasan media pembelajaran secara umum sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran memiliki pengertian secara fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- b) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu isi pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik dan terdapat dalam perangkat keras.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pembelajaran berarti alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (film, *slide*, video) atau perorangan (modul, komputer, radio *tape*/kaset, *video recorder*)
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran merupakan unsur penting dan saling berhubungan. Pemilihan salah satu media pembelajaran akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses

belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran juga memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan belajar yang diciptakan oleh pengajar.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011: 19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila digunakan oleh individu, kelompok kecil, atau kelompok dengan jumlah pendengar yang besar. Tiga fungsi utama tersebut yaitu memotivasi minat atau tindakan, memaparkan informasi, serta memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat dilakukan dengan teknik drama atau hiburan. Teknik ini bertujuan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari pendengar. Selanjutnya media pembelajaran dapat digunakan dalam penyajian informasi dihadapan para peserta didik untuk memenuhi fungsi informasi. Dalam penyajian media, isi yang terdapat didalamnya bersifat umum sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan tentang suatu latar belakang. Media berfungsi untuk memenuhi tujuan instruksi ketika semua informasi yang terdapat didalam media harus melibatkan interaksi dan timbal balik dari peserta didik dalam berbagai macam bentuk. Materi harus dipersiapkan secara sistematis dan psikologis agar dapat menyiapkan sebuah intruksi yang efektif.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2011: 16) khususnya untuk media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi merupakan fungsi utama dari penggunaan media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan oleh media visual. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan dan kenikmatan peserta didik ketika membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat merangsang pemahaman peserta didik tentang informasi yang ingin disampaikan dari media tersebut. Kemudian temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media visual dapat memperlancar tujuan peserta didik untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalamnya. Hal tersebut merupakan fungsi kognitif dari media visual. Selain itu media visual dapat memberikan konteks untuk peserta didik yang lemah dalam membaca untuk memahami dan mengingat kembali informasi dalam teks. Hasil penelitian tersebut merupakan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran.

3. Pemilihan Media

Dalam penggunaan media pembelajaran, tentunya diperlukan perencanaan yang matang sebelum penggunaannya. Meskipun demikian pada kenyataannya, seorang pengajar cenderung memilih salah satu media atas beberapa pertimbangan. Pertimbangan-

pertimbangan tersebut secara sederhana diungkapkan oleh Arsyad (2011: 67) sebagai berikut. Pertama, pengajar sudah tidak asing lagi dengan media tersebut. Kedua, media yang dipilih dirasa dapat menggambarkan materi dengan lebih baik daripada dirinya sendiri. Ketiga, media yang dipilih dapat menarik ,inat serta perhatian peserta didik.

Adapaun model perencanaan media yang efektif menurut Heinich dalam Arsyad (2011: 67) yang dikenal dengan istilah ASSURE. Istilah ASSURE itu sendiri merupakan singkatan dari (A) *Analyze learner characteristics* (S) *State objective* (S) *Select or modify media* (U) *Utilize* (R) *Require learner response* (E) *Evaluate*. Dalam model perencanaan media ini, disarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan media pembelajaran sebagai berikut.

Pertama, menganalisis karakter umum kelompok sasaran media pembelajaran yang akan digunakan, apakah mereka peserta didik sekolah dasar, lanjutan, atau mahasiswa perguruan tinggi. Kita juga perlu memahami karakteristik khusus mereka seperti latar belakang budaya dan sosial, pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.

Kedua, menyatakan tujuan dari pembelajaran menggunakan media yang akan digunakan. Kita perlu mengetahui perilaku atau keterampilan baru apa yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah belajar menggunakan media yang kita pilih. Tujuan ini

akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajiannya dalam kegiatan belajar.

Ketiga, memilih, memodifikasi, dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media yang tersedia dapat mencapai tujuan pembelajaran, maka media tersebut sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Perlu diperhatikan juga apakah media tersebut mampu menarik minat peserta didik serta memiliki kualitas yang baik. Apabila media yang ada tidak cocok dengan tujuan dan sasaran partisipan, maka dapat dilakukan modifikasi yang sesuai. Jika tidak memungkinkan untuk dimodifikasi, barulah memilih alternatif ketiga yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru.

Keempat, menggunakan materi dan media yang telah dipilih. Setelah dilakukan proses pemilihan materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan untuk menentukan bagaimana kita menggunakan media tersebut serta seberapa banyak waktu yang dibutuhkan. Biasanya dilakukan praktik dan latihan menggunakan media tersebut untuk mengetahui berapa waktu yang dibutuhkan serta bagaimana cara menggunakan media tersebut.

Kelima, meminta tanggapan dan respon dari peserta didik. Sebaiknya pengajar mendorong peserta didik untuk memberikan respon dan tanggapan tentang keefektifan media yang digunakan.

Respon yang didapat dari peserta didik ini tentunya bermacam-macam sehingga dapat dijadikan saran untuk media pembelajaran yang digunakan serta menunjukkan partisipasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keenam, mengevaluasi proses pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media pembelajaran, dan mengetahui tingkat pencapaian bagi pengajar itu sendiri.

Dalam pemilihan media pembelajaran, Sudjana dan Rivai (2002: 4) memaparkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

- a) Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan, bukan atas dasar subjektivitas.
- b) Mendukung isi dari materi pembelajaran; materi pembelajaran yang bersifat faktual sangat memerlukan bantuan media agar peserta didik lebih mudah untuk memahaminya.
- c) Kemudahan memperoleh media; media yang diperlukan mudah diperoleh serta mudah dibuat oleh pengajar dalam proses pengajaran.

- d) Keterampilan pengajar dalam menggunakannya; apapun jenis media yang digunakan, syarat utama yang diperlukan adalah pengajar dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya; ketersediaan waktu akan menjadikan media tersebut bermanfaat bagi peserta didik selama proses pengajaran.
- f) Sesuai dengan tingkatan berpikir peserta didik; memilih media untuk kegiatan pengajaran harus disesuaikan dengan tingkatan pola pikir peserta didik agar materi yang ada didalamnya dapat dipahami oleh mereka.

Dengan adanya perencanaan dan kriteria pemilihan media, diharapkan pengajar dapat lebih mudah untuk menentukan media yang tepat serta membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Media dalam proses pembelajaran sebaiknya jangan dipaksakan penggunaannya agar tidak membebani tugas pengajar selaku pengajar. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dapat mempermudah tugas pengajar dalam menjelaskan materi pelajaran. Dengan demikian kehadiran media dalam proses pembelajaran bukanlah suatu keharusan, tetapi sebagai pelengkap jika dirasa perlu untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar.

4. Media Komik

Media Grafis, merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan oleh pengajar. Media berbasis visual (grafis)

memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Sependapat dengan pemikiran Arsyad (2011: 91) yang menyatakan bahwa media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan melalui elaborasi struktur dan organisasi. Media visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan realita pada dunia nyata. Sejalan dengan pendapat Arsyad, Sudjana dan Rivai (2002: 27) berpendapat bahwa media grafis dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Maka dari itu, agar media dapat digunakan secara efektif, sebaiknya visual ditempatkan pada konteks yang bermakna sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan visual itu untuk memastikan terjadinya proses informasi.

Salah satu jenis media visual yang sering dijadikan media pembelajaran adalah komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk visual yang menggambarkan sebuah karakter dan memerankan suatu cerita dalam bentuk gambar (Sudjana dan Rivai, 2002 : 64). Komik sejatinya dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Seiring dengan perkembangan komik yang semakin pesat telah mendorong para pengajar berkreasi dengan media ini untuk kegiatan pembelajaran. Media komik dalam ranah pembelajaran sering digunakan untuk mengajar peserta didik yang berada pada jenjang taman kanak-kanak.

Peranan pokok komik dalam pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2002: 68) adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar pada peserta didik. Penggunaan komik dalam pengajaran perlu dipadukan dengan metode mengajar sehingga komik akan menjadi alat pengajaran yang efektif. Sudjana dan Rivai (2002: 68) juga menambahkan bahwa komik merupakan suatu bacaan dimana anak membacanya tanpa perlu dibujuk. Melalui bimbingan dan bantuan dari pengajar, komik dapat menjadi jembatan untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik.

D. Penelitian Relevan

1. Skripsi yang berjudul *“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Magnet Kelas V SD Negeri Kepuh”*. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Pengajar Sekolah Dasar yang bernama Diyan Ayu Ratna Suminar tahun 2018. Hasil dalam penelitian ini adalah media komik materi gaya magnet untuk peserta didik kelas V layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media yang akan dikembangkan. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu peneliti mengembangkan media komik untuk keterampilan membaca bahasa Prancis, sedangkan Diyan mengembangkan media komik untuk pembelajaran IPA sekolah dasar.

2. Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Hias Flora dan Fauna Berbasis Komik Edukasi untuk Sekolah Menengah Pertama*”. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Seni Rupa yang bernama Dessy Dwi Annisa Setyawati tahun 2018. Hasil dalam penelitian ini adalah media komik dengan judul “*Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna*” layak diterapkan dalam pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan media komik untuk keterampilan membaca bahasa Prancis, sedangkan Dessy mengembangkan media komik untuk mata pelajaran ragam hias flora dan fauna.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian tersebut mempunyai nilai relevansi yang sama sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian.

E. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu usaha untuk merubah tingkah laku melalui serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu ilmu. Kegiatan belajar haruslah memiliki prosedur yang sistematis agar terjadi interaksi antara pengajar dan murid. Interaksi antara pengajar dan murid tersebut dapat menjadi salah satu sarana bertukar pendapat sehingga terjadi proses

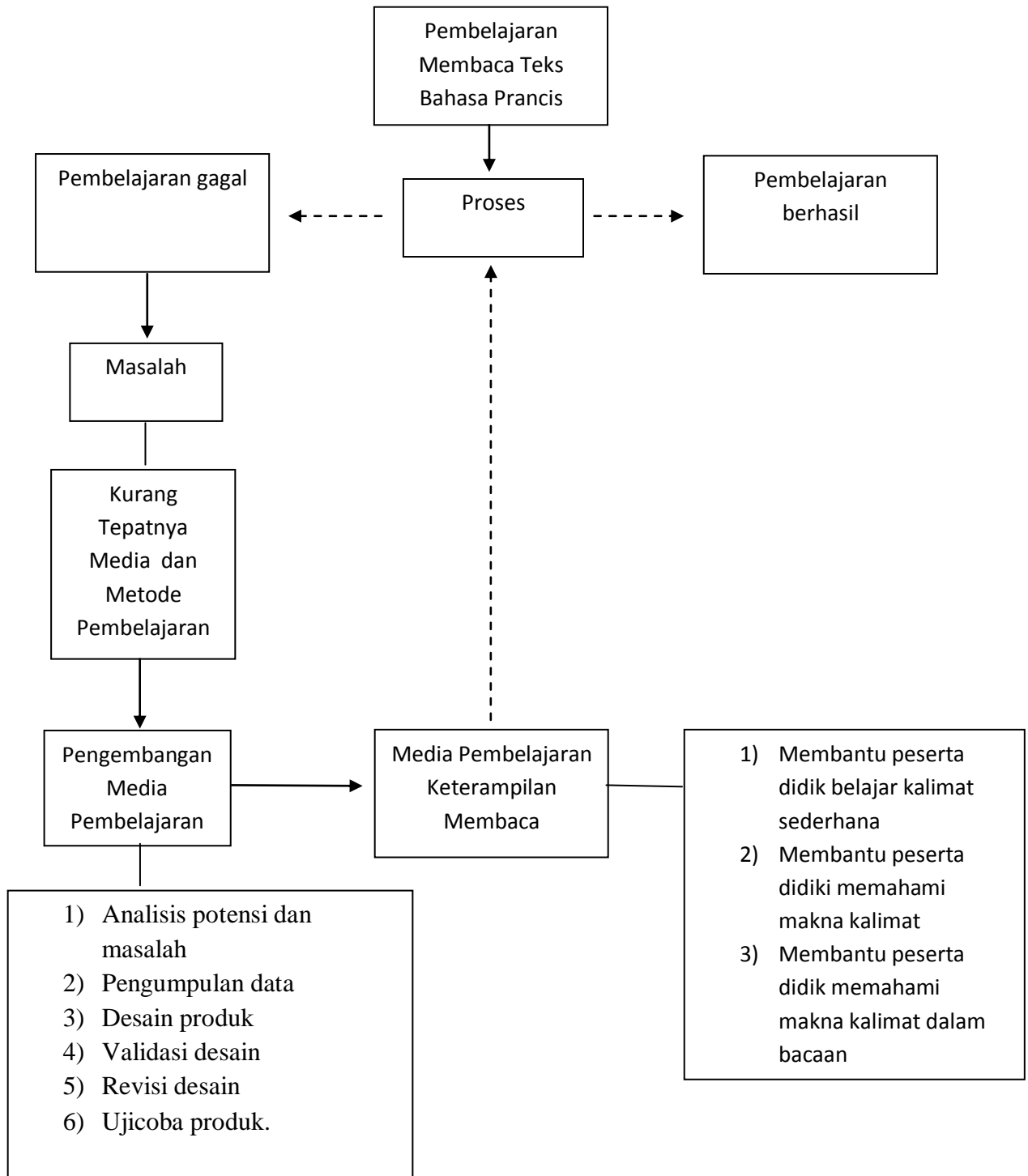
transfer ilmu didalamnya. Tingkat keberhasilan dalam proses belajar tersebut tentunya berdasar pada kompetensi pengajar, metode pembelajaran yang digunakan, serta media yang dipakai dalam proses pembelajaran. Jika pengajar tidak dapat memanfaatkan elemen-elemen pendukung dengan baik, akan terjadi berbagai macam hambatan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti di SMA N 9 Yogyakarta. Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Prancis diantaranya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, pengajar lebih sering mengajarkan untuk berbicara dibandingkan membaca. Selain itu, dalam proses pembelajaran pengajar dalam menggunakan media pembelajaran kurang variatif.

Media komik merupakan media pembelajaran yang menjadi solusi atas permasalahan-permasalahan yang ada. Hal tersebut didukung dengan teori-teori mengenai komik yang terdapat dalam kajian teori skripsi ini bagian media pembelajaran. Selain itu, pemilihan media komik juga didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran visual dalam bentuk komik. Materi pembelajaran yang dirasa sulit oleh peserta didik akan dituangkan dalam media komik dalam bentuk teks dan gambar. Materi yang berbentuk teks dalam media ini sebagian besar akan diilustrasikan dalam bentuk gambar. Gambar dalam komik tersebut bertujuan untuk membantu siswa memahami materi yang tidak diilustrasikan dalam komik. Peserta didik

dapat mengamati gambar-gambar dalam komik sehingga mereka dapat memahami sebagian kecil makna yang terdapat dalam ilustrasi komik misalnya waktu, tempat, dan situasi cerita. Selanjutnya peserta didik juga dapat mengamati tokoh-tokoh yang ada didalam komik agar mereka mendapatkan gambaran tentang pelaku cerita didalam komik. Melalui media gambar yang bersifat *universal*, diharapkan materi bahasa Prancis yang terdapat dalam media ini dapat dipahami oleh peserta didik. Selain unsur gambar, terdapat pula unsur tulisan didalam komik. Unsur tulisan tersebut berupa materi pembelajaran bahasa Prancis yang sesuai dengan ilustrasi dalam komik. Peserta didik dapat mengamati bentuk-bentuk dan susunan kalimat bahasa Prancis dalam komik yang konteksnya dapat dikenali melalui ilustrasi. Dengan demikian media ini dapat difungsikan sebagai alat media dalam mempelajari bahasa Prancis dengan bantuan ilustrasi gambar dalam komik. Media komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini juga diharapkan menjadi variasi media dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Media komik akan dikembangkan dengan berbagai tahapan sistematis agar media tersebut “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis. Diharapkan media komik ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran bahasa Prancis dan juga menjadi variasi baru bagi pengajar dalam menggunakan media pembelajaran.

Berikut adalah bagan kerangka pikir penelitian pengembangan media komik untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Pengembangan Media Komik untuk

Keterampilan Membaca

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan (Setyosari, 2016: 276). Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016: 407) yang menafsirkan penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

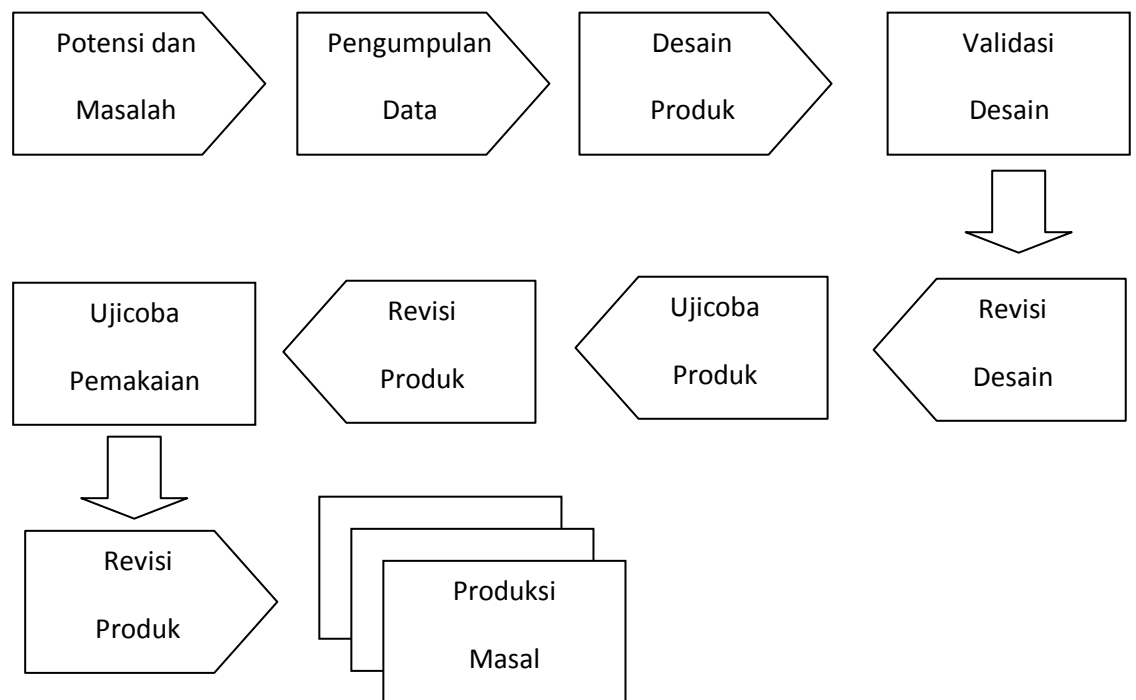
Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi juga bisa berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, dsb (Sukmadinata, 2013: 164). Setyosari (2016: 279) menambahkan bahwa dalam memproduksi suatu bahan ajar, tentunya dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui untuk siapa bahan ajar tersebut diproduksi, serta apakah bahan ajar tersebut benar-benar diperlukan oleh peserta didik.

Dari uraian pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan sebuah metode penelitian untuk

mengembangkan suatu produk baru serta menguji kelayakan produk melalui langkah-langkah tertentu.

B. Prosedur Pengembangan Media

Dalam mengembangkan atau menghasilkan suatu produk, diperlukan prosedur dan langkah-langkah tertentu. Terdapat 10 langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016: 409) sebagai berikut.



Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development*

(R&D) (Sugiyono, 2016: 409)

Berdasarkan gambar tersebut, Sugiyono menjelaskan bahwa dalam penelitian dan pengembangan terdapat 10 langkah pengembangan media. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan enam langkah

penelitian, yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data (analisis kebutuhan media), 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk. Hal ini dikarenakan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini diujicobakan dalam skala kecil. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Pada langkah pertama ini, peneliti melakukan sebuah observasi untuk mengetahui potensi dan masalah. Peneliti masuk ke dalam kelas untuk mengamati kondisi di dalam kelas.

2. Pengumpulan Data

Pada langkah kedua ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan untuk bahan perencanaan produk. Pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini terkait dengan hasil data observasi dan hasil analisis kebutuhan media untuk keterampilan membaca bahasa Prancis pada pelajar. Selain itu, peneliti bersama pengajar juga menentukan materi pembelajaran yang dibutuhkan pembelajar berdasarkan silabus.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi, selanjutnya peneliti merancang produk yang akan dihasilkan. Desain atau rancangan produk bertujuan untuk menentukan isi dari produk yang akan dihasilkan. Bentuk dari produk tersebut akan ditunjukkan dengan bagan atau *flowchart* dan dilanjutkan dalam bentuk *storyboard*. Setelah itu peneliti akan melanjutkan dengan membuat desain produk dengan

bantuan aplikasi desain grafis *Adobe Photoshop*. Desain tersebut merupakan sebuah gambaran tentang konten media dan konten materi yang terdapat dalam media tersebut.

4. Validasi Desain

Setelah produk telah dihasilkan, maka langkah selanjutnya yaitu validasi desain. Validasi merupakan suatu kegiatan untuk menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum di ujicoba. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

5. Revisi Desain

Setelah produk divalidasi, maka peneliti melakukan revisi atau memperbaiki produk sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

6. Ujicoba Produk

Setelah produk direvisi atau diperbaiki, maka peneliti dapat melakukan ujicoba produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Ujicoba produk dilakukan pada kelas X IPS SMA N 9 Yogyakarta.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Ujicoba dilaksanakan di SMA N 9 Yogyakarta yang terletak di Jl. Sagan No. 1, Terban, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55223. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam bulan Juli 2019.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 9 Yogyakarta yang berjumlah 27 peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdapat beberapa teknik pengambilan data yang digunakan. Teknik yang pertama dilakukan adalah mengumpulkan data dengan observasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan saat kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT). Langkah selanjutnya, hasil observasi tersebut dicatat dalam lembar observasi. Hal tersebut merupakan sebuah data yang mampu menjadi alasan yang kuat untuk dilaksanakannya sebuah penelitian

Setelah melakukan observasi, teknik selanjutnya yang dilakukan adalah memberikan kuesioner. Kuesioner dilakukan dalam tiga tahap, yang pertama dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajar atau biasa disebut dengan analisis kebutuhan. Terdapat 12 pertanyaan dengan kisaran 3-5 pilihan jawaban yang didalamnya mewakili jenis media yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Pada tahap ini, peneliti menggunakan bantuan *google form* untuk membuat kuesioner.

Kuesioner kedua bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan konten materi dan media yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan ini. Kuesioner terakhir yang digunakan bertujuan untuk mengetahui umpan balik

serta respon dari peserta didik terhadap pengalamannya dalam belajar bahasa dengan media tersebut.

F. Penilaian Produk

Dalam penelitian ini, produk dinilai dengan menggunakan desain penilaian deskriptif. Desain deskriptif ini untuk menjelaskan penilaian kualitas media pembelajaran dari ahli media, ahli materi, dan tanggapan peserta didik.

G. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data Kualitatif yang pertama adalah hasil dari angket penilaian kualitas media dari ahli media. Data kualitatif tersebut berupa nilai yang dikategorikan, yaitu: *SB* (*Sangat Baik*), *B* (*Baik*), *C* (*Cukup*), *TB* (*Tidak Baik*), *STB* (*Sangat Tidak Baik*).

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai kategori yang diubah menjadi data kuantitatif. Adapun nilai dari kategori angket penilaian kualitas media dan penilaian tanggapan siswa yang dirubah menjadi skor penilaian sebagai berikut: SB: 5, B: 4, C: 3, TB: 2, STB: 1.

H. Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas materi untuk dosen ahli materi dalam bentuk angket sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Materi

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor
1.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD	2	1,2
2.	Pemberian motivasi belajar	1	3
3.	Kemudahan untuk dipahami	1	4
4.	Ketepatan alat evaluasi	2	5,11
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	7	6,7,8,9,10,12,14
6.	Interaktivitas	1	13
7.	Pemberian umpan balik	1	15

Kisi-kisi penilaian kualitas media ini diadopsi dari

Wahono, (2006: 1) dengan modifikasi.

2. Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media untuk dosen ahli media dalam bentuk angket sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor
1.	Ketepatan Warna	2	2,3
2.	Ketepatan Huruf	3	4,5,6,
3.	Ketepatan Gambar	4	7,8,9,10
4.	Ketepatan Media	4	1,11,12,13

Kisi-kisi penilaian kualitas materi ini diadopsi dari

Wahono, (2006: 1) dengan modifikasi.

3. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terbagi dalam tiga aspek yaitu aspek pembelajaran, penyajian materi, dan media.

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor
1.	Kecakupan alat evaluasi	3	1,7,8
2.	Pemberian motivasi belajar	2	2,3
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2	4,6
4.	Kemudahan untuk dipahami	2	5,12
5.	Visualisasi media (layout design, typography, warna)	4	9,10,11,13

Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa ini diadopsi dari Wahono

(2006: 1) dengan modifikasi.

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Mengubah Kategori menjadi Nilai

Skor	Kategori	Kode
1	Sangat tidak baik	STB
2	Tidak baik	TB
3	Cukup	C
4	Baik	B
5	Sangat baik	SB

2. Menganalisis Skor

Analisis Skor dilakukan dengan cara menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian, dibagi dengan skor ideal kemudian dikalikan 100% dengan rumusan sebagai berikut :

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Kategori Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Tidak Baik
20,1% - 40%	Kurang Baik
40,1% - 60%	Cukup
60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100%	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian *Research and Developement (R&D)* ini, dikembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa komik untuk keterampilan membaca. Komik yang dikembangkan berisikan materi pembelajaran *décrire quelquechose* yang diilustrasikan dalam bentuk gambar. Dalam penyusunannya, terdapat beberapa konten materi komik yang disusun dengan baik agar media dapat digunakan dengan maksimal. Komik ini memuat 30 lembar, terdiri dari 14 lembar konten pendukung serta 16 lembar gambar ilustrasi materi pembelajaran. Konten pendukung dalam komik yang diproduksi meliputi halaman sampul, langkah- langkah penggunaan media, kompetensi dasar dan indikator keberhasilan, aspek komunikatif, koskata, aktifitas pemahaman, serta profil pengembang.

Media komik dalam penelitian ini tersusun dari gambar-gambar untuk membantu siswa memahami materi yang tidak diilustrasikan dalam modul pembelajaran. Peneliti menggunakan perangkat lunak *Corel draw* dalam mengelola desain gambar secara digital. Peneliti menggunakan perangkat tersebut karena mudah untuk digunakan dan juga sesuai dengan jenis media yang akan dikembangkan. Dalam penyusunan gambar, pemilihan latar belakang untuk setiap gambar menjadi salah satu hal yang sangat diperhatikan dalam visualisasi desain media pada penelitian ini. Pemilihan latar belakang pada gambar diseuaikan dengan materi

pembelajaran yang diilustrasikan. Dalam komik ini sebagian besar latar belakang yang digunakan adalah suasana rumah karena tokoh yang diceritakan dalam komik adalah sebuah keluarga. Selain latar suasana rumah, terdapat juga suasana sekolah yang ditampilkan dalam media komik ini. Latar tersebut dipilih karena tokoh utama dalam komik tersebut merupakan seorang pelajar SMA. Pemilihan latar belakang yang disesuaikan dengan jalan cerita dalam komik tersebut diharapkan mampu menarik perhatian siswa serta memperkuat ilustrasi materi yang terdapat dalam media.

1. Analisis Potensi

Langkah awal yang dilakukan sebelum mengembangkan media adalah mengidentifikasi potensi. Pemerolehan informasi mengenai potensi dilakukan dengan tahap observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti membagi analisis potensi menjadi dua jenis, yaitu analisis potensi di sekolah, serta analisis potensi media.

a. Analisis Potensi di sekolah

Pada analisis potensi di sekolah, peneliti menganalisis minat belajar siswa yang baik dan berpotensi untuk aktif dalam pembelajaran bahasa Prancis. Hal ini dapat dilihat dari keberaniannya siswa untuk membaca kalimat-kalimat dalam bahasa Prancis serta menanyakan materi pembelajaran yang kurang dipahami. Selain itu siswa juga menunjukkan kemampuan mereka berbahasa Prancis di

depan kelas dengan penuh percaya diri. Potensi-potensi itulah yang mendukung penggunaan media komik untuk keterampilan membaca bahasa Prancis di sekolah tersebut.

b. Analisis potensi media

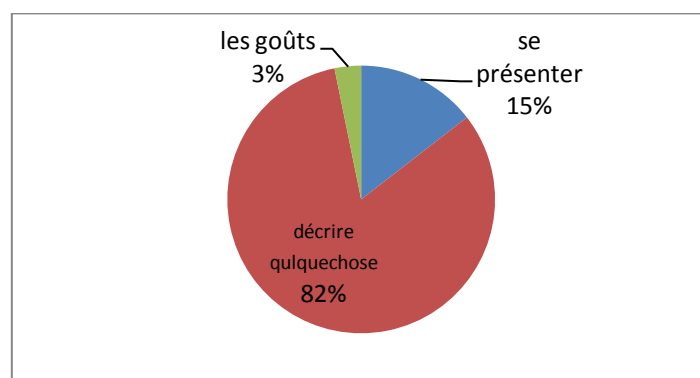
Selain analisis potensi di sekolah, dilakukan juga analisis potensi media, yaitu analisis media yang dibutuhkan serta diperlukan oleh siswa. Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas, siswa cenderung lebih memahami materi pembelajaran yang memiliki gambar ilustrasi didalamnya. Selain itu, melalui gambar ilustrasi pengajar dapat memberikan penjelasan mengenai materi yang sedang diajarkan dengan jelas sehingga mempermudah pemahaman siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media berbasis gambar (komik) dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa khususnya pada keterampilan membaca. Hal ini disebabkan karena materi yang disajikan dalam media komik memiliki ilustrasi yang dapat membantu pemahaman siswa serta menjadi variasi media pembelajaran.

2. Analisis Kebutuhan Media

Setelah memperoleh hasil analisis potensi di sekolah dan media, selanjutnya peneliti mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan media, informasi kompetensi dasar dan kompetensi inti, serta informasi materi yang akan dimuat dalam media.

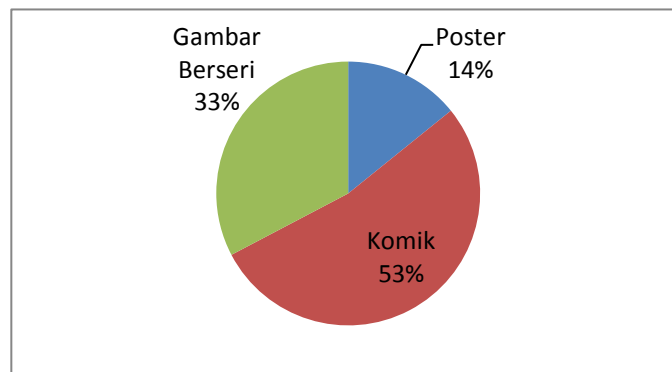
a. Analisis Kebutuhan Media

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan media agar media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Pengumpulan informasi mengenai kebutuhan media di lapangan dilakukan melalui kuesioner yang dapat diakses secara *online* melalui *google form*. Pengumpulan informasi tersebut dilakukan pada tanggal 4- 12 Februari 2019. Kuesioner tersebut memuat beberapa pertanyaan mengenai jenis media yang dibutuhkan oleh siswa serta materi pembelajaran apa yang perlu dibuatkan media pembelajaran. Adapun hasil kuesioner analisis kebutuhan tersebut disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil analisis kebutuhan materi yang perlu dibuatkan media

Berdasarkan diagram materi yang perlu dibuatkan media tersebut, sejumlah 15% responden (19 siswa) memilih materi *se presenter*. Kemudian 82% responden (102 siswa) memilih materi *describer quelquechose* dan sisanya memilih materi *les goûts*. Selanjutnya jenis media yang dibutuhkan siswa dipaparkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil analisis jenis media gambar yang disukai siswa

Sejumlah 35 % responden (43 siswa) memilih gambar berseri, kemudian 53 % responden (66 siswa) memilih komik, serta responden sisanya memilih poster sebagai jenis media gambar yang disukai.

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik sangat tepat jika diterapkan di SMA Negeri 9 Yogyakarta karena media tersebut karena diminati oleh siswa. Selain itu media ini juga sangat tepat bila dikembangkan untuk keterampilan membaca dengan materi *décrire quelquechose* karena materi tersebut sangat diperlukan oleh siswa SMA Negeri 9 Yogyakarta untuk dibuatkan media.

b. Informasi mengenai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Materi

Setelah menganalisis kebutuhan media di lapangan, tahap selanjutnya yaitu menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media berdasarkan silabus 2013 yakni *décrire quelquechose (caractères de personnes et de choses)*. Berikut hasil analisis SK, KD, materi, dan indikator yang dipaparkan dalam bentuk tabel.

Tabel 5. Hasil analisis SK, KD, Materi, dan Indikator

Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator
<i>Compréhension Écrite</i>	Siswa memiliki kemampuan mendeskripsikan orang dan benda	Menggambarkan sifat orang dan benda (<i>caractères de personnes et de choses</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks yang benar dan sesuai konteks.	<i>décrire caractères de personnes et de choses</i>	Siswa mampu memahami dan mendeskripsikan fisik seseorang seperti nama, umur, perawakan tubuh, warna rambut, serta apa yang dipakai. Juga dapat menyatakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang

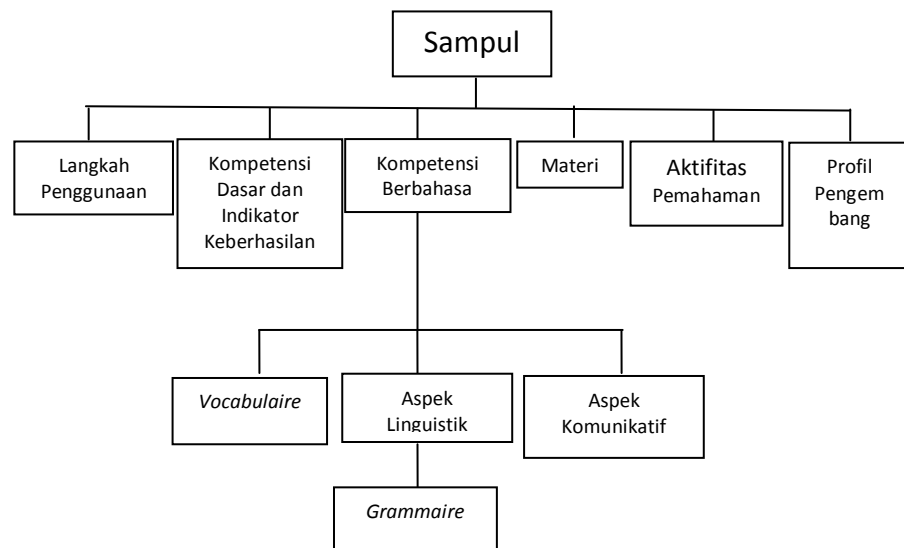
B. Pembahasan Hasil Penelitian**1. Pengembangan Media Komik****a) Desain Produk**

Pada tahapan ini, terdapat 2 jenis tahap yang dilakukan yaitu penyusunan materi, dan penyusunan tampilan media seperti *flow chart* dan *storyboard*. Pada tahap penyusunan materi, peneliti menentukan materi *décrire caractères de personnes et de choses*. Peneliti menentukan aspek linguistik yang terdiri dari *grammaire* dan *vocabulaire*, aspek komunikatif yang diaplikasikan

dalam teks dialog, serta aktifitas pemahaman yang terdapat dalam media.

Langkah selanjutnya adalah penyusunan tampilan desain media komik dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai penggambaran rancangan alur pembuatan media komik.

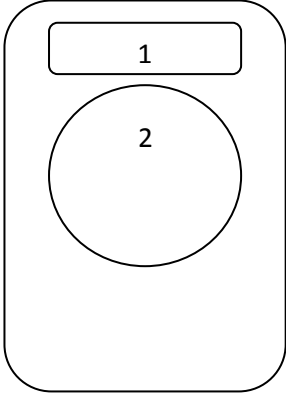
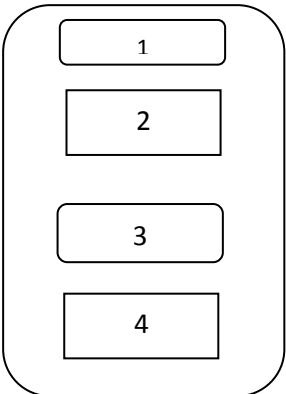
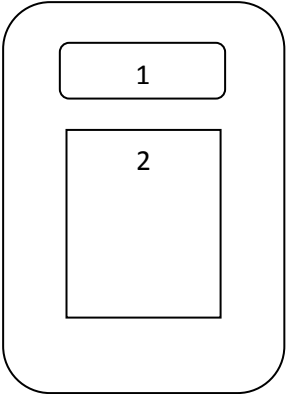
1) Pembuatan *Flowchart*

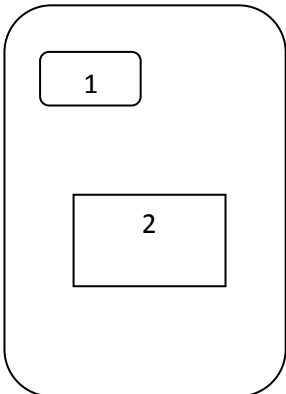
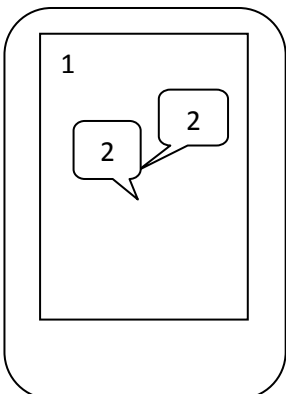
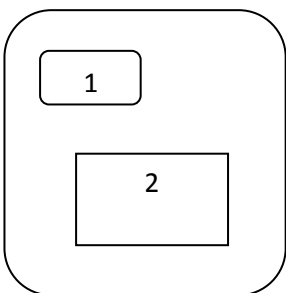
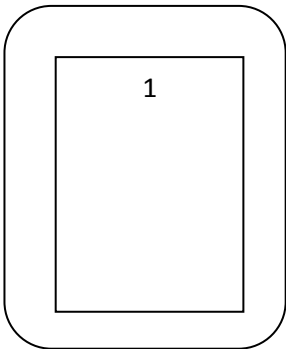


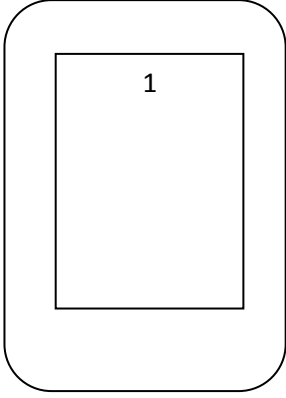
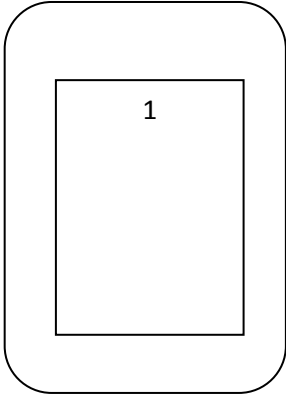
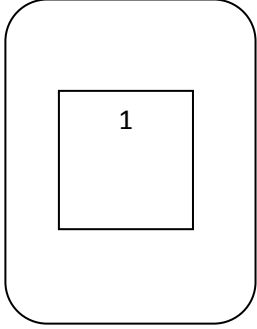
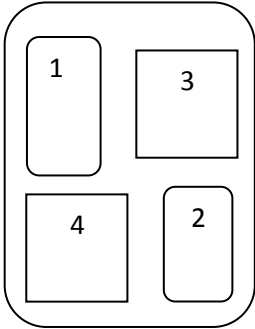
Gambar 5. *Flowchart* Media Komik

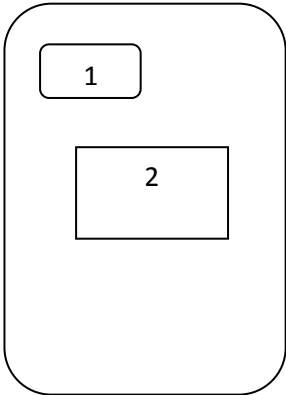
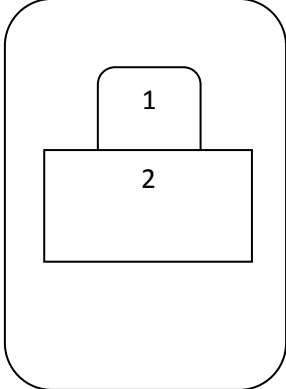
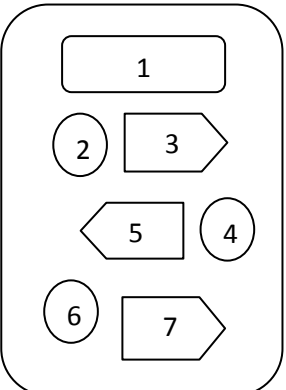
2) Pembuatan *Storyboard*

Tampilan Sampul Awal Komik	Keterangan
<p>The storyboard shows a rounded rectangular frame representing the initial comic cover. Inside the frame, there are three numbered boxes: a small circle at the top labeled '1', a small rectangle in the middle labeled '2', and a larger rectangle at the bottom labeled '3'.</p>	<p>1. Logo UNY 2. Judul Media 3. Ilustrasi Sampul</p>

<p>Tampilan Langkah-Langkah Penggunaan Media</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Langkah- Langkah Penggunaan Media 2. Langkah- Langkah Penggunaan Media
<p>Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Keberhasilan</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Kompetensi Dasar 2. Uraian Kompetensi Dasar 3. Judul : Indikator Keberhasilan 4. Uraian Indikator Keberhasilan
<p>Tampilan Aspek Komunikatif</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Aspek Komunikatif 2. Uraian Aspek Komunikatif

<p>Tampilan <i>Étape 1</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Étape 1</i> 2. Sub- Judul : <i>Maintenat Lisez cette BD!</i>
<p>Tampilan Ilustrasi Komik</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustrasi Cerita 2. Dialog Tokoh/ Materi
<p>Tampilan <i>Étape 2</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Étape 1</i> 2. Sub- Judul: <i>Lisez Le Vocabulaire!</i>
<p>Tampilan <i>Vocabulaire 1</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar <i>Vocabulaire La Description Physique</i>

<p>Tampilan <i>Vocabulaire 2</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Gambar <i>Vocabulaire Les Cheveux</i></p>
<p>Tampilan <i>Vocabulaire 3</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Gambar <i>Vocabulaire Les Yeux</i></p>
<p>Tampilan <i>Vocabulaire 4</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Gambar <i>Vocabulaire Les Vêtements</i></p>
<p>Tampilan <i>Grammaire</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Ilustrasi Gambar (1) 2. Ilustrasi Gambar (2) 3. Deskripsi Gambar (1) 4. Deskripsi Gambar (2)</p>

<p>Tampilan <i>Étape 3</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Étape 3</i> 2. Sub- Judul : <i>Décrire Les Personnages de la BD!</i>
<p>Tampilan Lembar Aktifitas Pemahaman</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar Ilustrasi 2. Lembar Aktifitas
<p>Tampilan Sampul Belakang Komik</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Profil Pengembang 2. Gambar Pengembang 3. Profil Pengembang 4. Gambar Pembimbing 5. Profil Pengembang 6. Gambar Ilustrator 7. Profil Ilustrator

Gambar 6. Storyboard Media Komik

Pada tahap selanjutnya, peneliti membuat visualisasi desain berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat dan dilengkapi dengan

materi yang telah ditentukan sebelumnya. Program yang digunakan untuk membuat visualisasi desain ini adalah *Corel draw*. Pemilihan jenis serta ukuran pada gambar dan font tulisan, konten, serta pemilihan warna yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai indikator pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pembuatan media, peneliti menggunakan kertas *Art Paper* 150 berukuran A5 dengan kertas *Ivory* 210 pada bagian sampul komik.

b) Revisi Desain

Pada tahapan ini, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Berikut adalah kritik dan saran dari ahli materi sebagai berikut.



Tabel 6. Kritik dan Saran Ahli Materi

Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
Masih ditemukan kekeliruan ejaan, baik yang dapat mengubah ucapan maupun makna kata yang dimaksud. Harap diperbaiki sesuai masukan.	Peneliti memeriksa kembali ejaan dan kalimat bahasa Prancis dalam media kemudian merevisi kekeliruan ejaan dan kalimat tersebut.

Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran

tersebut. Adapun perbaikan atau revisi materi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 7. Materi Media Sebelum dan Sesudah Direvisi

No	Materi Sebelum Direvisi	Materi Setelah Direvisi
1.		
2.		

3.	<p>La description physique</p> <p>Grand (e) Petit (e) Gros (grosse) Maigre</p> <p>Yeux bleus Yeux verts Yeux châtain Yeux noirs</p> <p>Cheveux longs Cheveux courts Cheveux bouclés Cheveux plats</p> <p>Brunâtre Blond Roux</p> <p>Tête chauve Barbe Rasé Moustache</p>	<p>LES YEUX</p> <p>Elle a les yeux bleus Elle a les yeux verts</p> <p>Elle a les yeux marron Elle a les yeux noirs</p>
4.	<p>LES VÊTEMENTS</p> <p>UNE JUPE UNE ROBE UN JEAN UN PANTALON UN T-SHIRT</p> <p>UNE SALOPETTE UN SWEAT UN PULL UNE CHEMISE UN BLOUSON</p> <p>UNE VESTE DES BASKETS DES BOTTES DES CHAUSSURES</p> <p>DES CHAUSSETTES UNE CEINTURE UN CHAPEAU UNE CASQUETTE</p>	<p>LES VÊTEMENTS</p> <p>UNE JUPE UNE ROBE UN JEAN UN PANTALON UN T-SHIRT</p> <p>UNE SALOPETTE UN SWEAT UN PULL UNE CHEMISE UN BLOUSON</p> <p>UNE VESTE DES BASKETS DES BOTTES DES CHAUSSURES</p> <p>DES CHAUSSETTES UNE CEINTURE UN CHAPEAU UNE CASQUETTE</p>



Selain melakukan revisi materi pada produk yang dibuat, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli media. Berikut adalah kritik dan saran dari ahli media pada tahap I sebagai berikut.

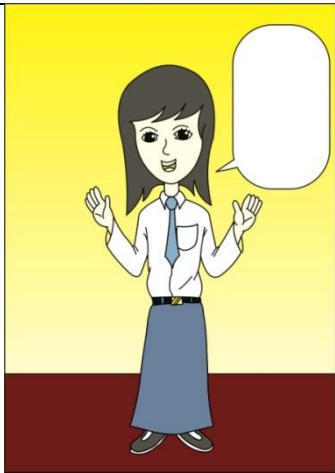

Tabel 8. Kritik dan Saran Ahli Media Tahap I





No	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Gambar yang merupakan representasi kegiatan perlu disesuaikan dengan dialog.	Peneliti memeriksa kembali gambar yang telah dibuat kemudian melakukan revisi gambar sesuai dengan saran ahli media.
2.	Ukuran gambar terkesan memaksakan diri untuk	Peneliti meninjau kembali ukuran gambar dalam panel

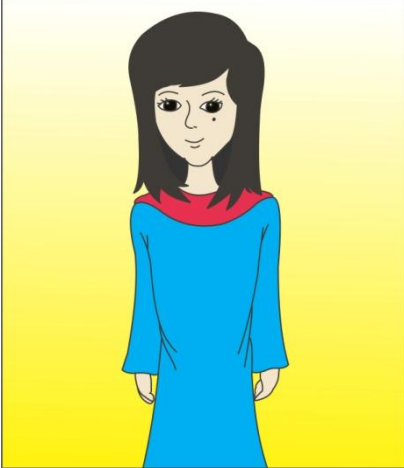

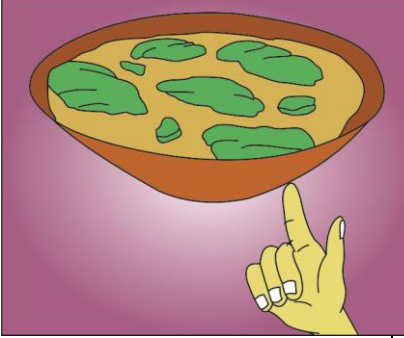

	memenuhi halaman (terlalu besar).	media komik kemudian memodifikasi susunan gambar agar tidak terkesan memaksakan.
3.	Sebagai komik, alur ceritanya kurang manis.	Peneliti meninjau kembali penataan gambar dalam media kemudian menyusun ulang tatanan gambar agar terlihat lebih manis.

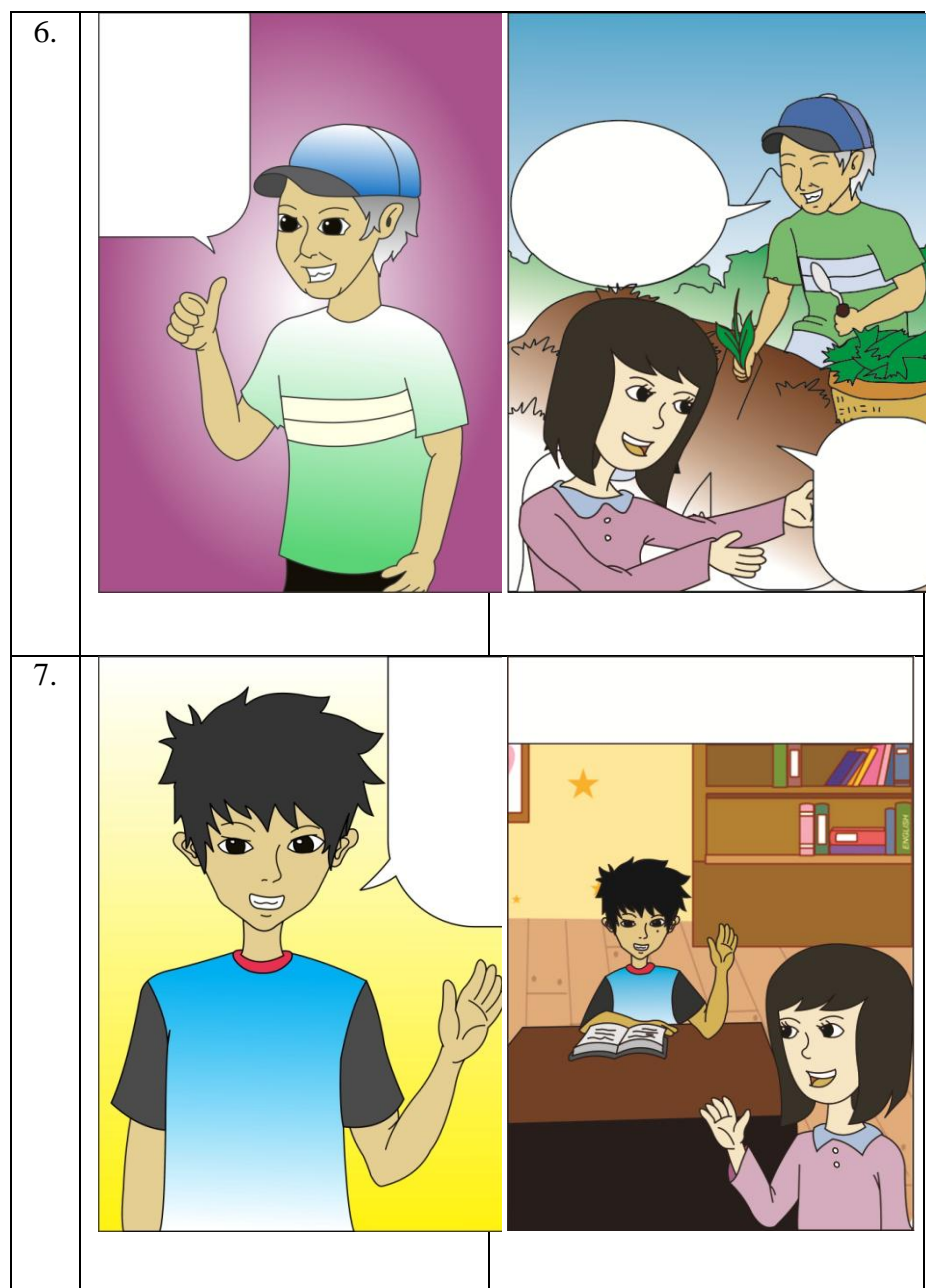
Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli media, peneliti melakukan perbaikan atau revisi gambar dalam media sesuai dengan kritik dan saran tersebut. Adapun perbaikan atau revisi gambar dalam media yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut

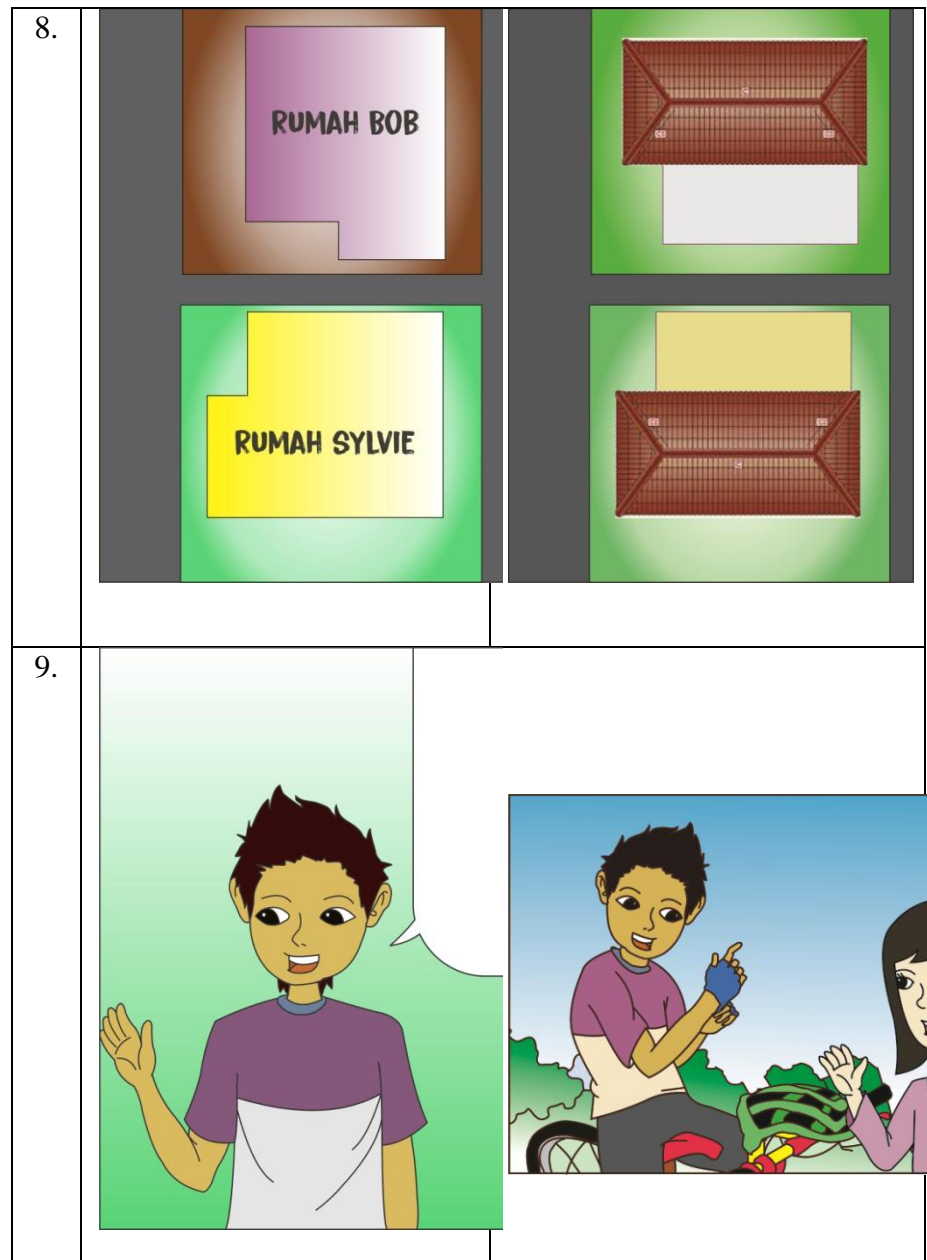
Tabel 9. Gambar Media Sebelum dan Sesudah Direvisi

No	Gambar Sebelum Direvisi	Gambar Setelah Direvisi
1.		

2.		
3.		

4.		
5.		





Setelah dilakukan revisi dan penilaian ahli media tahap I, peneliti melanjutkan penilaian media tahap II. Pada penilaian media tahap II, diperoleh kritik dan saran sebagai berikut.

Tabel 10. Kritik dan Saran Ahli Media Tahap II

Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
Cover terkesan sebagai buku teks, bukan komik. Mungkin akan lebih baik jika desain cover lebih menarik.	Peneliti meninjau kembali desain cover yang dibuat kemudian melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran.

Pada tahap selanjutnya, media dicetak dalam ukuran A5 menggunakan jenis kertas *Art paper* 150 dan menggunakan kertas *Ivory* untuk sampul komik. Jenis kertas tersebut tidak mudah rusak (tahan lama) serta sesuai untuk jenis komik berwarna. Media komik ini terdiri dari 30 halaman yaitu cover depan, langkah-langkah penggunaan media, kompetensi dasar dan indikator keberhasilan, aspek komunikatif, materi, aspek kebahasaan (kosa kata), evaluasi atau soal latihan, serta profil pengembang sebagai cover belakang media. Pada pembahasan materi, terdapat 15 halaman gambar ilustrasi. Gambar-gambar tersebut difokuskan untuk mengilustrasikan gambaran fisik seseorang serta pakaian yang mereka gunakan. Selain itu, peneliti juga menyediakan *softfile* gambar yang belum diberi teks materi berfungsi sebagai wadah bagi guru dan siswa untuk menggunakan media ini di tema lain. Misalnya guru ingin menggunakan media ini dalam tema *se présenter*, guru bisa mengisi balon dialog dalam komik dengan ekspresi bahasa Prancis untuk memperkenalkan diri. Selain itu, guru juga bisa meminta siswa untuk

mengisi balon dialog dalam komik sesuai dengan kemampuan mereka dalam memperkenalkan diri dalam bahasa Prancis.

2. Kelayakan Media Komik

Setelah media selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah mengetahui kelayakan media tersebut dengan validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Setelah materi dan media divalidasi, peneliti melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media.

a) Validasi Media

Tahap selanjutnya, adalah validasi desain dengan menggunakan uji *alfa* dan uji *beta*. Uji alfa adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan uji beta adalah penilaian yang dilakukan oleh siswa kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta. Ahli materi pada penelitian ini adalah Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. validasi materi dilakukan dalam satu tahap saja.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Kategori
1	64	75	Sangat Baik

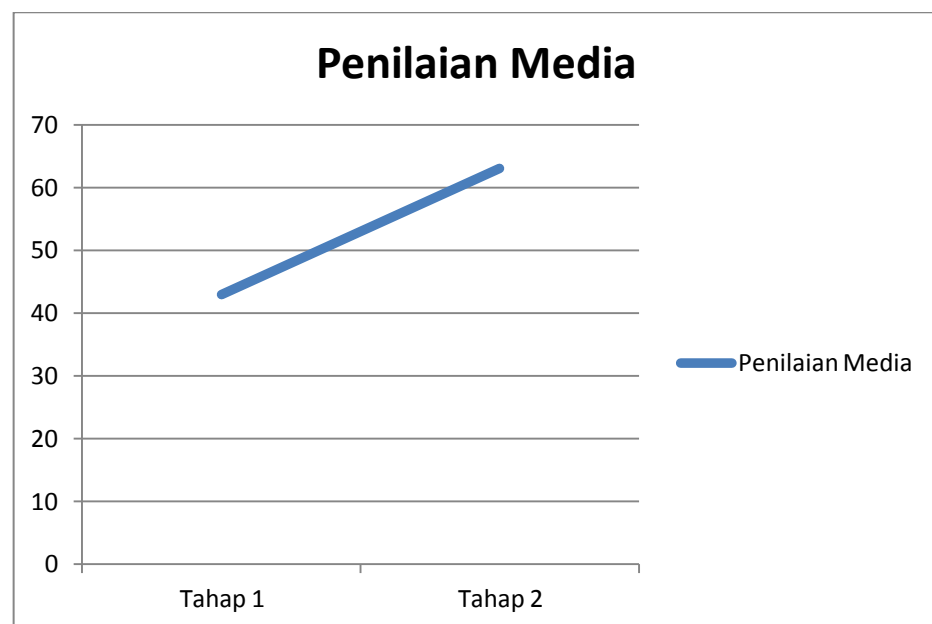
Berdasarkan tabel diatas, peneliti memperoleh persentase validasi materi sebesar 85,33%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang dimuat dalam media termasuk dalam kategori “sangat baik” atau layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan dengan revisi saran dari ahli materi.

Selanjutnya adalah validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Ahli media pada penelitian ini adalah Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. validasi media dilakukan dalam dua tahap.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media

No	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Kategori
1	43	65	Baik
2	63	65	Sangat Baik

Hasil validasi ahli media tahap 1 dan 2 jika disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 7. Diagram Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2

Berdasarkan tabel dan diagram hasil validasi ahli media tahap 1 dan 2 memiliki perbedaan. Pada tahap 1 diperoleh persentase sejumlah 66,15% yang masuk dalam kategori “baik” atau layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi saran dari ahli media.

Selanjutnya setelah memperoleh validasi ahli media, peneliti melakukan revisi media berdasarkan saran dari ahli media. Kemudian pada tahap validasi media yang ke-2, diperoleh persentase sejumlah 96,92% yang masuk dalam kategori “sangat baik” atau media layak digunakan atau diujicoba di lapangan dengan revisi dan saran dari ahli media.

b) Ujicoba Produk

Setelah memperoleh validasi dari ahli materi dan ahli media, media komik diujicobakan di lapangan yakni di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada kelas X IPS yang berjumlah 27 siswa. Ujicoba ini dilakukan pada hari Rabu pada tanggal 24 Juli 2018 di ruang kelas. Uji coba ini membutuhkan waktu selama kurang lebih 90 menit. Peneliti meminta siswa untuk membentuk 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Selanjutnya peneliti membagikan komik kepada masing-masing kelompok. Berikut tabel hasil angket kelayakan media oleh siswa.

Tabel 13. Hasil Angket Penilaian Tanggapan Siswa

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Angket	Skor yang diperoleh	Jumlah Siswa	Skor Indikator
1.	Aspek Pembelajaran	3	1,2,3	340	27	19,37
2.	Aspek Penyajian Materi	5	4,5,6,7,8	564	27	32,13
3.	Media	5	9,10,11,12,13	532	27	30,31
Total				81,82		
Kategori				Sangat Baik		

Hasil ujicoba lapangan yang dilakukan peneliti dituangkan dalam bentuk angket yang diisi oleh 27 siswa. Terdapat 3 indikator utama dalam angket tersebut yaitu aspek pembelajaran, aspek penyajian materi, dan media. Pada aspek pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 19,37%, selanjutnya pada aspek penyajian materi diperoleh persentase skor sebesar 32,13%, lalu pada indikator media diperoleh persentase skor 30,31%. Setelah menjumlahkan semua persentase skor indikator tersebut, diperoleh persentase total sejumlah 81,82%. Jumlah tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang menunjukkan bahwa media komik sangat baik untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket kuesioner tersebut, dapat kita simpulkan bahwa media komik layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran membaca bahasa Prancis. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat peluang yang besar untuk mengembangkan produk yang serupa dengan materi lainnya yang berbeda.

Adapun beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh siswa sebagai berikut.

1. Tata cara penggunaan media lebih diperjelas lagi agar mudah untuk dipahami.
2. Materi dalam media yang berbentuk teks sedikit sulit untuk dibaca.
3. Banyak kalimat dan kosakata baru dalam media sehingga materi dalam media tidak mudah untuk diikuti.

C. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media komik dengan materi *décrire quelquechose* untuk keterampilan membaca memiliki kekurangan sebagai berikut :

1. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat media ini cukup lama karena pembuatan visualisasi desain dalam bentuk digital memerlukan keahlian dalam pengaturan elemen-elemen dalam gambar.
2. Materi yang terdapat dalam komik masih terbatas, belum bisa mencakup banyak materi.
3. Materi hanya berfokus pada keterampilan membaca.
4. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media berupa kertas, perlu perawatan dan penyimpanan yang baik agar media tidak mudah rusak.
5. Penelitian terbatas di satu lembaga, yaitu SMA Negeri 9 Yogyakarta

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah R&D dari Sugiyono. Adapun kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa media komik berukuran A5 untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X dengan materi *décrire quelquechose*. Desain gambar dalam media ini dibuat menggunakan aplikasi *Corel draw* serta dicetak menggunakan kertas *Art Papper* 150. Bagian sampul komik dicetak berbeda menggunakan kertas *Ivory* 210.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, dan tanggapan siswa, diperoleh kesimpulan bahwa media komik layak untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis dengan materi *décrire quelquechose* untuk siswa kelas X. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase skor 85,33% dalam kategori “Sangat Baik” untuk diujicobakan. Kemudian hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase skor 96,92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” atau dengan kata lain media layak untuk diujicobakan. Setelah diujicobakan, diperoleh persentase skor dari tanggapan siswa sebesar 81,82% dalam kategori “Sangat Baik” atau media komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis.

B. Saran

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa hal yang dapat disarankan bagi peneliti yang ingin mengembangkan media sejenis.

1. Diperlukan perhitungan waktu yang tepat dalam penelitian *R&D* agar media yang akan diproduksi dapat dibuat secara maksimal serta meminimalisir kesalahan dalam pembuatan desain.
2. Media yang diproduksi sebaiknya tidak terbatas pada satu tema materi pelajaran saja, tetapi perlu diperluas pada materi- materi lain yang sesuai untuk dipelajari.
3. Pemilihan bentuk dan ukuran pada *font* tulisan, konten isi, serta pemilihan warna dalam media yang akan diproduksi perlu diperhatikan agar media yang dibuat sesuai dengan karakter siswa dan diharapkan menunjang proses pembelajaran.

C. Implikasi

Melalui penelitian “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta”, mahasiswa dapat memahami langkah- langkah pengembangan media menggunakan alur penelitian *Research and Developement (R&D)* dari Sugiyono. Selain itu, media komik yang dikembangkan dapat menjadi variasi media dalam proses pembelajaran bahasa Prancis untuk siswa SMA kelas X. Media komik yang dihasilkan juga dapat dimodifikasi kontennya oleh pengajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dapat

digunakan untuk kegiatan pembelajaran lainnya dengan tema materi pelajaran yang berbeda. Selain itu, media komik yang dikembangkan juga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Media komik yang dikembangkan juga dapat menjadi sarana hiburan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran agar mereka tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2013. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* Bandung : PT Refika Aditama.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran* Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Fachrurrozi, Aziz & Erta Mahyudin 2016. *Pembelajaran Bahasa Asing Tradisional & Kontemporer*. Jakarta : PT RajaGrafindo.
- Ghazali, Syukur. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif- Interaktif* Bandung : PT Refika Aditama.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Madya, Suwarsih. 2013. *Metodologi Pengajaran Bahasa dari Era Prametode sampai Era Pascametode* Yogyakarta : UNY Press.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta : Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suryono&Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue*. Paris: CLE Internasional.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung : Penerbit Angkasa.
- , 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa* Bandung : PenerbitAngkasa.

-----, 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*
Bandung : CV Angkasa.

Wahono, Romi Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
Diakses dari
[https://www.academia.edu/6538479/Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran](https://www.academia.edu/6538479/Aspek_dan_Kriteria_Penilaian_Media_Pembelajaran) pada tanggal 25 Agustus 2019

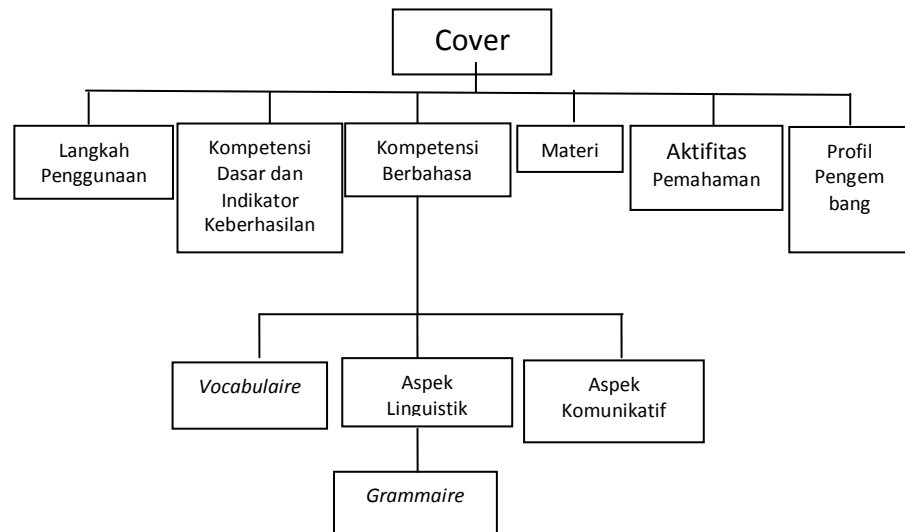
LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1. *Flowchart*
2. *Story Board*
3. **Naskah Materi**
4. **Silabus Kelas X**

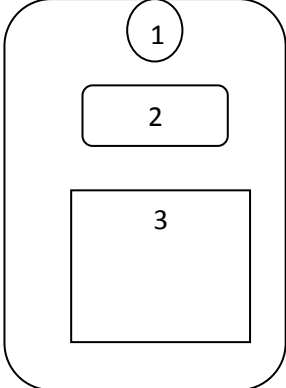
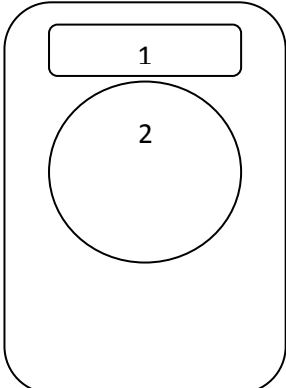
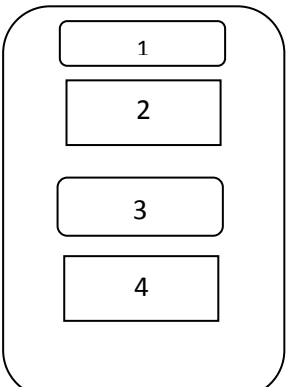
Lampiran 1

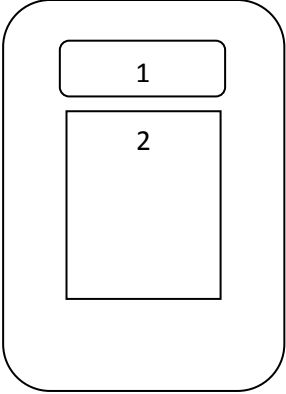
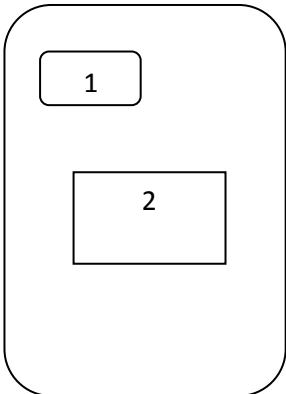
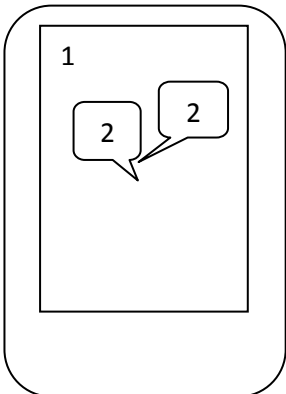
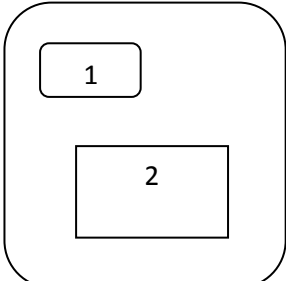
Flowchart

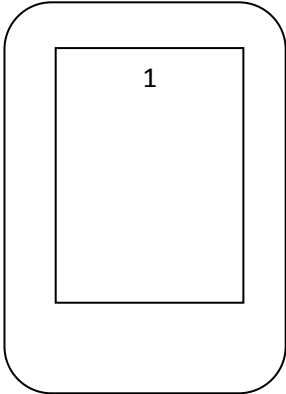
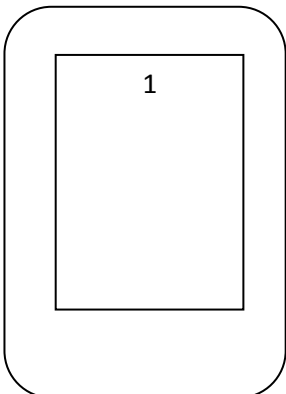
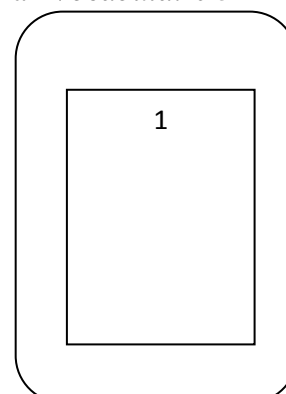
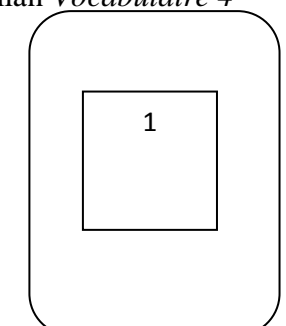


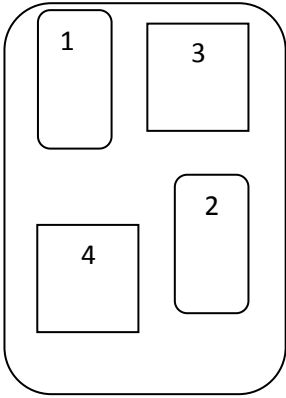
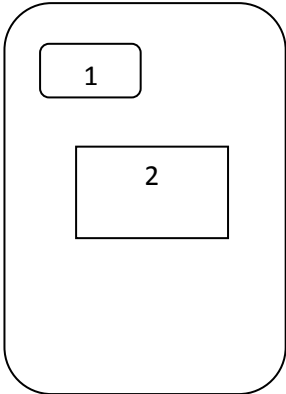
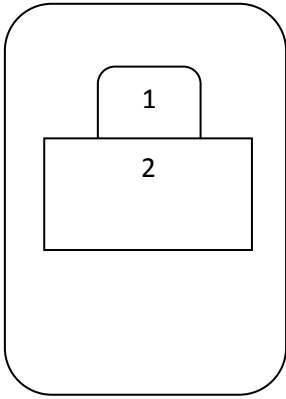
Lampiran 2

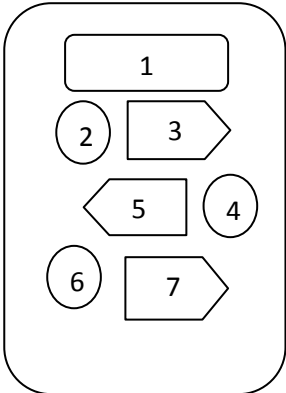
Storyboard

<p>Tampilan Sampul Awal Komik</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNY 3. Judul Media 4. Ilustrasi Cover
<p>Tampilan Langkah-Langkah Penggunaan Media</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Langkah- Langkah Penggunaan Media 2. Langkah- Langkah Penggunaan Media
<p>Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Keberhasilan</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Kompetensi Dasar 2. Uraian Kompetensi Dasar 3. Judul : Indikator Keberhasilan 4. Uraian Indikator Keberhasilan

<p>Tampilan Aspek Komunikatif</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Aspek Komunikatif 2. Uraian Aspek Komunikatif
<p>Tampilan <i>Étape 1</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Étape 1</i> 2. Sub- Judul : <i>Maintenat Lisez cette BD!</i>
<p>Tampilan Ilustrasi Komik</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustrasi Cerita 2. Dialog Tokoh/ Materi
<p>Tampilan <i>Étape 2</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Étape 1</i> 2. Sub- Judul: <i>Lisez Le Vocabulaire!</i>

<p>Tampilan <i>Vocabulaire 1</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Gambar <i>Vocabulaire La Description Physique</i></p>
<p>Tampilan <i>Vocabulaire 2</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Gambar <i>Vocabulaire Les Cheveux</i></p>
<p>Tampilan <i>Vocabulaire 3</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Gambar <i>Vocabulaire Les Yeux</i></p>
<p>Tampilan <i>Vocabulaire 4</i></p> 	<p>Keterangan</p> <p>1. Gambar <i>Vocabulaire Les Vêtements</i></p>

<p>Tampilan <i>Grammaire</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustrasi Gambar (1) 2. Ilustrasi Gambar (2) 3. Deskripsi Gambar (1) 4. Deskripsi Gambar (2)
<p>Tampilan <i>Étape 3</i></p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Étape 3</i> 2. Sub- Judul : <i>Décrire Les Personnages de la BD!</i>
<p>Tampilan Lembar Aktivitas Pemahaman</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar Ilustrasi 2. Lembar Aktivitas

<p>Tampilan Sampul Belakang Komik</p>  <p>The diagram shows the back cover of a comic book with a rounded rectangular border. Inside, there are seven numbered elements: 1. A horizontal rectangle at the top. 2. A circle to the left of element 3. 3. A horizontal rectangle with a right-pointing arrow. 4. A circle to the right of element 5. 5. A horizontal rectangle with a left-pointing arrow. 6. A circle to the left of element 7. 7. A horizontal rectangle with a right-pointing arrow.</p>	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Judul : Profil Pengembang2. Gambar Pengembang3. Profil Pengembang4. Gambar Pembimbing5. Profil Pengembang6. Gambar Ilustrator7. Profil Ilustrator
--	--

Lampiran 3

Naskah Materi Media Komik Dengan Materi *Décrire Quelquechose (Caractères De Personnes et De Choses)*

Kompetensi Dasar

Menggambarkan orang dan benda (*Décrire Quelquechose*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks yang benar dan sesuai konteks.

Indikator Keberhasilan

Siswa mampu memahami dan mendeskripsikan fisik seseorang seperti nama, umur, perawakan tubuh, warna rambut, serta pakaian dan aksesoris yang digunakan.

Kompetensi Berbahasa

A. *Vocabulaire* (Kosakata)

1. La Description Physique

<i>Il est grand</i>	: dia (laki-laki) tinggi
<i>Elle est grande</i>	: dia (perempuan) tinggi
<i>Il est petit</i>	: dia (laki-laki) kecil
<i>Elle est petite</i>	: dia (perempuan) kecil
<i>Il est gros</i>	: dia (laki-laki) gemuk
<i>Elle est grosse</i>	: dia (perempuan) gemuk
<i>Il est mince</i>	: dia (laki-laki) kurus
<i>Elle est mince</i>	: dia (perempuan) kurus

2. Les Cheveux

<i>Il est blond</i>	: dia (laki-laki) berrambut pirang
<i>Elle est blonde</i>	: dia (perempuan) berrambut pirang
<i>Il est brun</i>	: dia (laki-laki) berrambut coklat
<i>Elle est brune</i>	: dia (perempuan) berrambut coklat
<i>Il est châtain</i>	: dia (laki-laki) berrambut coklat terang

<i>Elle est châtain</i>	: dia (perempuan) berrambut coklat terang
<i>Il a les cheveux courts</i>	: dia (laki-laki) berrambut pendek
<i>Elle a les cheveux longs</i>	: dia (perempuan) berrambut panjang
<i>Il a les cheveux raides</i>	: dia (laki-laki) berrambut lurus
<i>Il a les cheveux frisés</i>	: dia (laki-laki) berrambut keriting
<i>Elle a les cheveux ondulés</i>	: dia (perempuan) rambutnya bergelombang

3. Les Yeux

<i>Il/Elle a les yeux bleus</i>	: dia (laki-laki/perempuan) bermata biru
<i>Il/Elle a les yeux verts</i>	: dia (laki-laki/perempuan) bermata hijau
<i>Il/Elle a les yeux marron</i>	: dia (laki-laki/perempuan) bermata merah
<i>Il/Elle a les yeux noirs</i>	: dia (laki-laki/perempuan) bermata hitam

4. Les Vêtements

<i>Une Jupe</i>	: sebuah rok
<i>Une Robe</i>	: sebuah gaun
<i>Un Jean</i>	: sebuah celana jins
<i>Un Pantalon</i>	: sebuah celana kain
<i>Un T-Shirt</i>	: sebuah kaos
<i>Une Salopette</i>	: sebuah baju kodok
<i>Un Sweat</i>	: sebuah hodie
<i>Un Pull</i>	: sebuah sweter
<i>Une Chemise</i>	: sebuah kemeja laki-laki
<i>Un Blouson</i>	: sebuah jaket
<i>Une Veste</i>	: sebuah blazer
<i>Des Baskets</i>	: sepasang sepatu olahraga
<i>Des Bottes</i>	: sepasang sepatu boots
<i>Des Chaussures</i>	: sepasang sepatu formal
<i>Des Chaussettes</i>	: sepasang kaus kaki
<i>Une Ceinture</i>	: sebuah ikat pinggang
<i>Un Chapeau</i>	: sebuah topi porkpie
<i>Une Casquette</i>	: sebuah topi baseball

B. Grammaire (Tata Bahasa)

Verbe porter

Je porte

Nous portons

Tu portes

Vous portez

Il porte

Ils portent

Elle porte

Elles portent

Il porte un pantalon : dia (laki-laki) memakai celana kain

Elle port un jupe : dia (perempuan) memakai rok

C. Aspek Komunikatif

1. Savoir présenter le nom et l'âge de quelqu'un
2. Savoir décrire la physique de la personne
3. Savoir décrire la couleur des cheveux
4. Savoir décrire les vêtements utilisés

Lampiran 4
Silabus Kelas X

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.6. Menggambarkan sifat orang dan benda (<i>caractères de personnes et de choses</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada <i>teks interpersonal</i> dan <i>tekstransaksional</i> tulis dan lisan.	<p>Teks interpersonal lisan dan tulis untuk memberi dan meminta informasi terkait dengan deskripsi orang dan benda (<i>décrire une personne et une chose</i>).</p> <p>Contoh : J'aime une fille intelligente, artiste mais très timide. Elle ne sort pas beaucoup. Elle fait de la musique</p> <ul style="list-style-type: none"> Unsur kebahasaan <ol style="list-style-type: none"> (1) Kata sifat terkait fisik, mental, psikologis (2) Kata kerja (3) Ucapan, tekanan kata, intonasi, (4) Ejaan dan tanda baca 	<ul style="list-style-type: none"> Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam komunikasi lisan dan tulis dalam memberi dan meminta informasi terkait dengan karakteristik atau sifat orang dan benda (<i>décrire une personne ou une chose</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan Konteks Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terdapat dalam teks interpersonal lisan dan tulis dalam memberi dan meminta informasi terkait karakteristik atau sifat orang dan benda (<i>décrire une personne ou une chose</i>). dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam

		<p>teks</p> <p>interpersonal lisan dan tulis dalam memberi dan meminta informasi terkait karakteristik atau sifat orang dan benda (<i>décrire une personne ou une chose</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal lisan dan tulis dalam memberi dan meminta informasi terkait dengan karakteristik atau sifat orang dan benda (<i>décrire une personne ou une chose</i>) • Melakukan monolog dalam teks <p>interpersonal lisan dan tuli dalam</p> <p>memberi dan meminta informasi</p> <p>terkait karakteristik atau sifat orang dan benda (<i>décrire une personne ou une chose</i>)</p>
--	--	---

LAMPIRAN 2

- 1. Kuesioner Analisis Kebutuhan Media**
- 2. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**
- 3. Instrumen Angket Validasi Ahli Media**
- 4. Instrumen Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

Kuesioner Analisis Kebutuhan Media

8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan

Angket Analisis Kebutuhan

124 tanggapan

Nama Lengkap/Kelas

121 tanggapan

Parama Kirti Wiyanto / X MIPA 4

rayhan kresna cakrabuana / X MIPA 4

Farah alya nor fatiha / 10 mipa 4

Laila Bunga Aqilah / X MIPA 4

Regian Rheizanto / X MIPA 4

Ivan Kusuma/X MIPA 4

Nadhif Muhammad/X Mipa 4

Desy Puspitasari/X MIPA 4

Diza Setiawati / X Mipa 4

raida aziza

Hanuf Maydha Ulfah/ X MIPA 4

linggar putra pamungkas x mipa 4

Marsyalia hanggita putri / X MIPA 4

Pandu Eka P / X MIPA 4

Muhammad Fajar Ash Shiddiq/ X MIPA 4

Fairuza Rakhsi Marella / x mipa 4

Nabila Putri M / X Mipa 4

Richo Novianto Ramadhani / X MIPA 4

Wella Alfina Ardana/X MIPA 4

clarisa putri nabilasari / X MIPA 4

Anando Bimantara/X MIPA 4

Muhamad Fadhilah Bagus Arwanda/X MIPA 4

Destha Sakharani K. / X MIPA 4

8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan

Aliyya Putri Salsabila / X MIPA 4
 Aisyah Indah Parawansa/x mipa 4
 Rasti pradipta permana/x mipa 4
 Rosita Aprilia Khasanah / X MIPA 4
 Nushirwan Idris Barara / X MIPA 4
 Faiq Ahnafa R / X MIPA 4
 Yahya Jati Kuncoro/X Mipa 4
 raida aziza/X mipa 4
 Naufal Humam/X MIPA 5
 Muhammad FAN
 Abdurrahman Jamal Daulay/X MIPA 3
 Maydiah Intan Permatasari/X MIPA 3
 Steven Juvent Anom/ X MIPA 5/27
 Muyari
 Daniel Christiano / X MIPA 5
 Najieda Azka / X MIPA 3
 Aisyah Rohima/X MIPA 3
 Rizky yoga firmanza/x mipa 5
 AVRA ABIDA EL RAVI/8
 Bhening Ayu Maharani/X MIPA 3
 Arela Diva Jamaludin/10 mipa 3
 Josephine Florentina Rachel/X MIPA 3
 Dylan Safarian X MIPA 1
 Hakansyah Jasvir / X MIPA 1
 Khansa Qonita Nabila / 10 Mipa 1
 Tasya Marisya Ayuningtyas
 Fathnan MA/XMIPA1
 Nadine Nabiilah Najwa/ X MIPA 1
 Nabilla/10
 adelia shafa
 Putri Habibah Devina Maharani

<https://docs.google.com/forms/d/12OoZpIS7rWfuVluyk8Z6kodj2XFzNRix-8eAITF37hQ/viewanalytics>

2/10

8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan

Calista yasa / X Mipa 1
 Azzahra Shaula / X MIPA 1
 Alvan Raditya Arhadi /xmipa 1
 Salsabila Naurah/ X IPA 1
 Radya Rizka Awalia / X Mipa 1
 Alinda Syifa F/X MIPA 1
 Shafaa' Annisa M
 Septine Sendy Azmy / X MIPA 1
 Niko Suryo Prayogo
 Khuszaimah A / X MIPA 1
 Intan Christyn H/X MIPA 1
 Messa Andi / X Mipa 1
 renggalih pamra yoga / mipa 1
 Haerani J.M. / X Mipa 1
 Desvitri Hayyu Rimanjani/ X MIPA 1
 Vania Dyan Zahra A / X MIPA 1
 MUHAMAD IQBAL PUTRA PRATAMA / X MIPA 1
 Lita Hariningrum/X Mipa 1
 Rarasati Wahyu Tunggadewi / X MIPA 1
 Bella Maedevia/X MIPA 5
 Nahira fatimah Azzahra / X MIPA 5
 Euphrasia Magnadia Chaisa Putri/x mipa 5
 Alyssa Kurnia P. P / X mipa 1
 Imelda Regia Puspa Ayu / x mipa 3
 Fikri Prasetya Nurhidayat / X MIPA 5
 premitya/ 10 mipa 5
 Muhammad rizqi widyananto
 Maria Resalma Valga / X MIPA 3
 Manuhul Pardamean Naibaho/XIPS
 Rizky Anugrah/XIPS
 maria immaculata paramaddhika

<https://docs.google.com/forms/d/12OoZpIS7rWfuVluyk8Z6kodj2XFzNRix-8eAITF37hQ/viewanalytics>

3/10

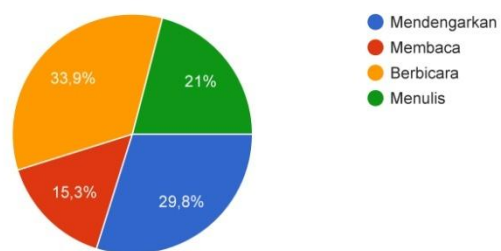
8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan

Anna Raisha Yasmine / X IPS
 Estadila Tiariza W. / 10 IPS
 Belvia Aisha / X IPS
 j a m e n. / x i p s
 PUTRISARI OKTAVIANI GUSTIARTI / X IPS
 Aisya Khuriyyatu Wirda/X IPS
 Cattleya X IPS
 carissa cindy heliza / x mipa 5
 Aulia Nanda Zhafira / X MIPA 5
 Ricky Rahardian / X mipa 2
 TIFANNY ANANDA PUTRI/X MIPA 2
 Pramahita Nandansari Rahayu Setyowati/XMipa2
 Berlian Nanda/ x mipa 2
 Steven Getha Pradessa / X MIPA 2
 Nadira Aini/X MIPA 2
 LAINNYA (21)

Dalam belajar bahasa Perancis, Keterampilan berbahasa mana yang paling kamu senangi?

124 tanggapan

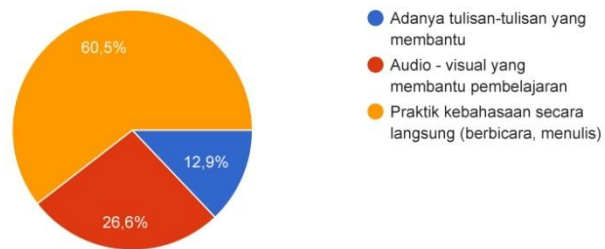


8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan

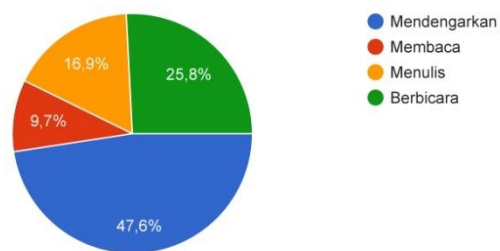
Faktor apa yang membuat kamu mudah mempelajari keterampilan berbahasa tersebut?

124 tanggapan



Keterampilan berbahasa mana yang menurut kamu paling sulit dipelajari?

124 tanggapan

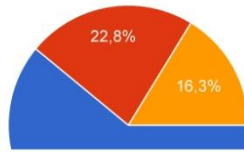


Apa yang membuat kamu kesulitan mempelajari keterampilan bahasa tersebut?

123 tanggapan

8/7/2019

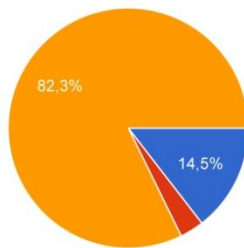
Angket Analisis Kebutuhan



- Kurang memahami ejaan Bahasa Prancis yang benar
- Bergantung pada hafalan dalam belajar bahasa
- Kurang dapat menangkap informasi dari suatu dokumen

Materi pelajaran bahasa Prancis mana menurut kamu yang perlu dibuatkan media agar mudah dipahami?

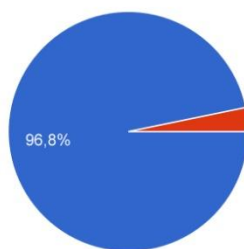
124 tanggapan



- Se présenter (memperkenalkan diri)
- Les goûts (kesukaan)
- décrire quelque chose (mendeskripsikan sesuatu)

Apakah kamu lebih mudah belajar dengan bantuan media pembelajaran?

124 tanggapan



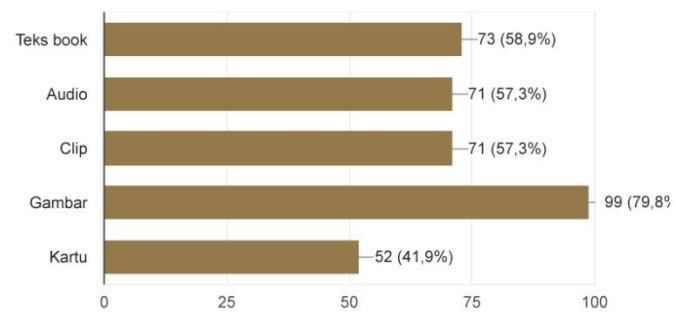
- Iya
- Tidak

8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan

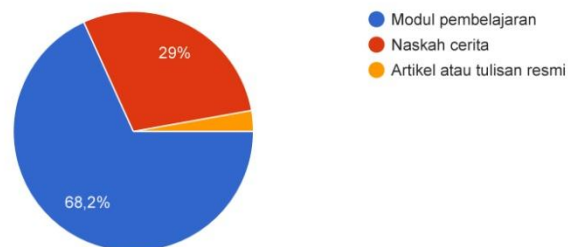
Jika jenis media mana yang paling kamu sukai? (boleh pilih lebih dari satu)

124 tanggapan



Jika kamu memilih teks book, jenis teks book yang seperti apa yang kamu sukai?

107 tanggapan

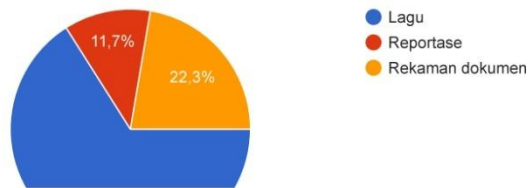


Jika kamu memilih audio, jenis audio apa yang kamu sukai?

103 tanggapan

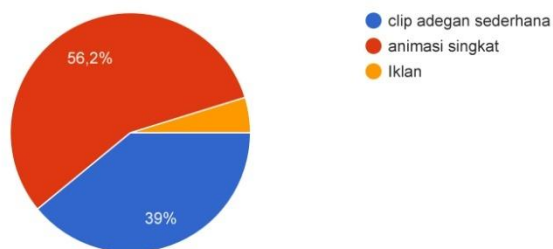
8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan



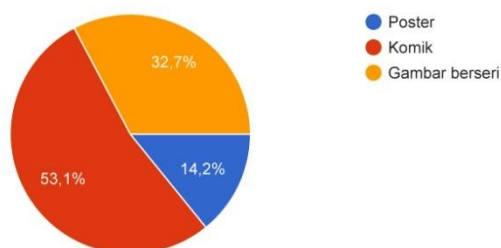
Jika kamu memilih clip, jenis clip apa yang kamu sukai?

105 tanggapan



Jika kamu memilih gambar, jenis gambar seperti apa yang kamu sukai?

113 tanggapan

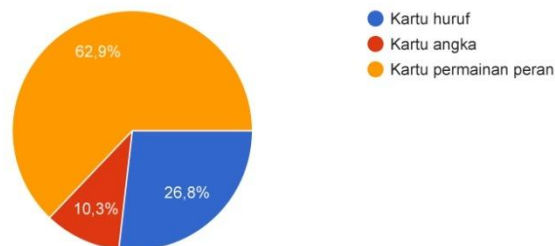


8/7/2019

Angket Analisis Kebutuhan

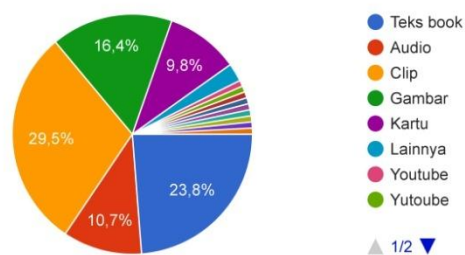
Jika kamu memilih kartu, jenis kartu seperti apa yang kamu sukai?

97 tanggapan



Media pembelajaran apakah yang kamu harapkan untuk pembelajaran Bahasa Prancis?

122 tanggapan



Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#)

Google Formulir

Lampiran 2

Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD						
2.	Kesesuaian indikator dengan KD						
3.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa						
4.	Penggunaan bahasa						
5.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri						
6.	Penyampaian materi menarik						
7.	Aktualisasi dan kebenaran materi						

8.	Ketepatan cakupan materi						
9.	Ketercernaan materi dengan pemikiran logis						
10.	Penyampaian materi yang runtut						
11.	Pemberian eval						
12.	Materi bermanfaat						
13.	Keterlibatan peran siswa dalam pembelajaran aktif						
14.	Kualitas penyajian materi						
15.	Kualitas umpan balik						

Lampiran 3

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan						
2.	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan						
3.	Komposisi warna						
4.	Ketepatan jenis huruf						
5.	Ketepatan ukuran huruf						
6.	Ketepatan warna huruf						
7.	Ketepatan layout						
8.	Ketepatan pemilihan gambar						
9.	Kualitas gambar						
10.	Ketepatan susunan						

	gambar						
11.	Media mudah digunakan						
12.	Ketepatan pemilihan ukuran media						
13.	Media mudah dibawa dan dipindah						

Lampiran 4

Instrumen Tanggapan Siswa

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>décrire quelquechose</i>						
2.	Kekuatan media untuk meningkatkan motivasi belajar						
3.	Penyajian materi menarik minat belajar siswa						
4.	Materi dalam media disampaikan dengan baik						
5.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi						
6.	Sajian materi dalam media mudah diikuti						

7.	Soal-soal yang disajikan mudah dipahami						
8.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa memahami materi						
9.	Gambar terlihat jelas						
10.	Teks atau tulisan dalam media terlihat jelas dan mudah dibaca						
11.	Ketepatan pemilihan kombinasi dan komposisi warna						
12.	Media mudah digunakan tanpa bantuan orang lain						
13.	Tampilan halaman judul menarik minat siswa						

LAMPIRAN 3

- 1. Lembar Validasi Ahli Materi**
- 2. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1**
- 3. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2**
- 4. Lembar Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

Lembar Validasi Ahli Materi

Surat Pernyataan untuk Dosen Ahli Media

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
 NIP : 19580314 198503 2 001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. H. Agus Salim 62 Yogyakarta 55262
 Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1984
2	S2	Teknologi Pembelajaran	UNY	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
 Golongan : III/B
 Jabatan : Asisten Ahli

Adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul
 “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan
 Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta”.

Yogyakarta,

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Muhammad Harits Syihab

Ahli Materi : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu selaku ahli materi mengenai produk media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

Contoh.

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD					√	
2.	Kesesuaian indikator dengan KD					√	

Keterangan Skala

- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Cukup

- 4 : Baik
 5 : Sangat baik
5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
 6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
 7. Instrumen untuk ahli materi sebagai berikut.

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD					✓	
2.	Kesesuaian indikator dengan KD				✓		
3.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				✓		
4.	Penggunaan bahasa				✓		
5.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					✓	
6.	Penyampaian materi menarik				✓		
7.	Aktualisasi dan kebenaran materi				✓		
8.	Ketepatan cakupan materi					✓	

9.	Ketercernaan materi dengan pemikiran logis					✓	
10.	Penyampaian materi yang runtut				✓		
11.	Pemberian eval				✓		
12.	Materi bermanfaat				✓		
13.	Keterlibatan peran siswa dalam pembelajaran aktif				✓		
14.	Kualitas penyajian materi				✓		
15.	Kualitas umpan balik				✓		

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan diatas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran/Perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran/Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

Masih ditemukan kekeliruan ejaan baik yang
dapat mengubah ucapan maupun makna
kata yang dimaksud.
Harap diperbaiki sesuai masukan

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan dengan revisi dan saran
3. Tidak Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 15 Juli 2019

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

Lampiran 2

Lembar Validasi Media Tahap 1

Surat Pernyataan untuk Dosen Ahli Media

Nama : Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP : 19600202 198803 1 002

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Perum Purwomartani, Jl. Brotojoyo 13 Kalasan Sleman

Keahlian : Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Bahasa

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1987
2	S2	PEP	IKIP Yogyakarta	1988
3	S3	PEP	UNY	2012

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

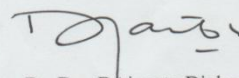
Golongan : IV/A

Jabatan : Lektor Kepala

Adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul
 “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan
 Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta”.

Yogyakarta,

Ahli Media



Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 198803 1 002

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Muhammad Harits Syihab

Ahli Media : Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu selaku ahli materi mengenai produk media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

Contoh.

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan					√	
2.	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan					√	

Keterangan Skala

1 : Sangat tidak baik

2 : Tidak baik

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen untuk ahli media sebagai berikut.

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓			
2.	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan				✓		
3.	Komposisi warna				✓		
4.	Ketepatan jenis huruf				✓		
5.	Ketepatan ukuran huruf				✓		
6.	Ketepatan warna huruf					✓	
7.	Ketepatan layout			✓			

8.	Ketepatan pemilihan gambar	✓					
9.	Kualitas gambar			✓			
10.	Ketepatan susunan gambar		✓				Centra bersi
11.	Media mudah digunakan		✓				
12.	Ketepatan pemilihan ukuran media			✓			Ketahu besar
13.	Media mudah dibawa dan dipindah					✓	

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan diatas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran/Perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran/Perbaikan (4)
1	hal 12	gambar tidak jelas	gambar rumah
2	13	ambigu antara Sylvie et maman	baik mengarah ke Sylvie.
3	14.	ekspresi tidak jelas	gbr yg menunjukkan kondisi lapar
4	15.	Gbr yg menunjukkan presentasi	Voci ma mere juga gbr keraguan memperkecilkan
5	16	Dialog & gbr tidak komunikatif	Gbr tlg m. menyakikan saya ke S.
6	18.	s.d.a	s.d.a.
7	24.	s.d.a	s.d.a.
8	25	s.d.a	s.d.a.

C. Kritik dan Saran

- ① Gambar yg merupakan representasi kegiatan perlu di susunikan dg dialog.
- ② Ukuran gambar terkesan memalsakan diri untuk memenuhi halaman (terlalu besar).
- ③ Sebagai komik, alur ceritanya kurang menarik

D. Kesimpulan

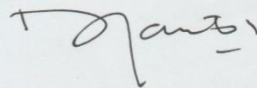
Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan dengan revisi dan saran
3. Tidak Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 7/7-2019

Ahli Materi



Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 198803 1 002

Lampiran 3

Lembar Validasi Media Tahap 2

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Muhammad Harits Syihab

Ahli Media : Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu selaku ahli materi mengenai produk media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

Contoh.

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan					√	
2.	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan					√	

Keterangan Skala

1 : Sangat tidak baik

2 : Tidak baik

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat baik

5. Komentor Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen untuk ahli media sebagai berikut.

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓	
2.	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan				✓		hal. 22, 23, 24 warna tulisan kurang kontras
3.	Komposisi warna					✓	
4.	Ketepatan jenis huruf					✓	
5.	Ketepatan ukuran huruf					✓	
6.	Ketepatan warna huruf					✓	
7.	Ketepatan layout				✓		Cover

8.	Ketepatan pemilihan gambar					✓	
9.	Kualitas gambar					✓	
10.	Ketepatan susunan gambar					✓	
11.	Media mudah digunakan					✓	
12.	Ketepatan pemilihan ukuran media					✓	
13.	Media mudah dibawa dan dipindah					✓	

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan diatas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran/Perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran/Perbaikan (4)
1.	hal 4	efaan	maintenanant

C. Kritik dan Saran

cover terkesan sebagai buku teks bukan
 kamik. Mungkin akan lebih baik bila
 desain cover lebih dibuat menarik
 lebih dulu.

D. Kesimpulan

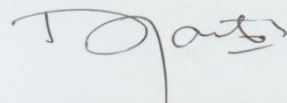
Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan dengan revisi dan saran
3. Tidak Layak untuk digunakan atau diujicoba di lapangan

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 23/7-19

Ahli Materi



Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 198803 1 002

Lampiran 4

Lembar Tanggapan Siswa

LEMBAR KUESIONER

Nama siswa : Estadila T.W

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>décrire quelque chose</i>				✓		
2.	Kekuatan media untuk meningkatkan motivasi belajar				✓		
3.	Penyajian materi menarik minat belajar siswa					✓	
4.	Materi dalam media disampaikan dengan baik				✓		
5.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					✓	
6.	Sajian materi dalam media mudah diikuti			✓			
7.	Soal-soal yang disajikan mudah dipahami			✓			

8.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa memahami materi			✓			
9.	Gambar terlihat jelas				✓		
10.	Teks atau tulisan dalam media terlihat jelas dan mudah dibaca				✓		
11.	Ketepatan pemilihan kombinasi dan komposisi warna				✓		
12.	Media mudah digunakan tanpa bantuan orang lain		✓				
13.	Tampilan halaman judul menarik minat siswa			✓			

Kritik dan Saran

katak-katak sangat jelas membicarakan/menjelaskan materi ~~itu~~ ^{itu}, seru!
 POKOKNYA SERU! ~~Katak~~ saya kadang kurang perhatian.
 SEMANGAT KATAK!!

LAMPIRAN 4

- 1. Skor Validasi Ahli Materi**
- 2. Skor Validasi Ahli Media Tahap 1**
- 3. Skor Validasi Ahli Media Tahap 2**
- 4. Skor Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

Skor Validasi Ahli Materi

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1	5	64	75	Sangat Baik
2	4			
3	4			
4	4			
5	5			
6	4			
7	4			
8	5			
9	5			
10	4			
11	4			
12	4			
13	4			
14	4			
15	4			

Lampiran 2

Skor Validasi Media Tahap 1

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1	3	43	65	Baik
2	4			
3	4			
4	4			
5	4			
6	5			
7	3			
8	1			
9	3			
10	2			
11	2			
12	3			
13	5			

\

Lampiran 3

Skor Validasi Media Tahap 2

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1	5	63	65	Sangat Baik
2	4			
3	5			
4	5			
5	5			
6	5			
7	4			
8	5			
9	5			
10	5			
11	5			
12	5			
13	5			

Lampiran 4

Skor Tanggapan Siswa

No	Nama	Indikator													Total Skor
		Aspek Pembelajaran			Aspek Penyajian Materi					Media					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	ESTA	4	4	5	4	5	3	3	3	4	4	4	2	3	48
2	PUTRI	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	63
3	AQEELA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	48
4	JASMINE	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	3	58
5	BAIHAQI	3	3	3	5	4	4	4	4	3	5	3	3	3	47
6	CATELEYA	3	4	4	4	3	3	3	3	5	5	5	3	3	48
7	RENO	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	3	2	56
8	KHORINE	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	5	4	5	52
9	SHIFA	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	61
10	ADENA	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	42
11	DIVA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	60
12	SEPTIANI	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	3	52
13	RIDHO	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	47
14	YUSIN	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	60
15	ADNALIA	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	63
16	MARIA	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	58
17	ARDIANSYAH	5	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	5	3	50
18	GEORGIUS	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	55


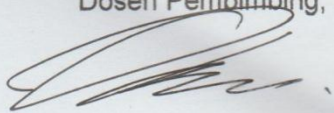
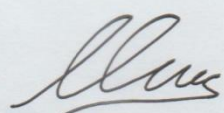
19	BELVIA	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	59
20	GRISELDA	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	3	4	3	54
21	ALFIRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	49
22	SAVITRI	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	50
23	LINTANG	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	59
24	ALLIYA	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	3	49
25	MANAHUL	4	4	4	4	3	1	1	4	4	3	5	1	5	43
26	AISYA	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	55
27	MATHIAS	4	5	4	3	3	4	2	3	5	4	4	4	5	50
Total		340			564					532					1436
Skor Indikator		19,37321937			32,13675214					30,31339031					81,823362

LAMPIRAN 5

- 1. Surat Permohonan Izin Penelitian**
- 2. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Negeri 9
Yogyakarta**

LAMPIRAN 1

Surat Permohonan Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 ; http: //www.fbs.uny.ac.id//</p>
<p>PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN</p>	
<p>FRM/FBS/31-01 10 Jan 2011</p>	
<p>Yogyakarta, 18 Juli 2019</p>	
<p>Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini saya:</p>	
Nama	: Muhammad Harits Syihab
No. Mhs.	: 15204241039
Jur/Prodi	: Pendidikan Bahasa Prancis
<p>bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :</p>	
<p>"Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta".</p>	
<p>Lokasi Penelitian : SMA Negeri 9 Yogyakarta</p>	
Waktu	: 22 Juli s/d 9 Agustus 2019
<p>Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.</p>	
<p>Mengetahui, Dosen Pembimbing,</p>	<p>Pemohon,</p>
	
<p>Herman, M.Pd. NIP. 197104032005011001</p>	<p>Muhammad Harits Syihab NIM. 15204241039</p>



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAHA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 550330, Fax. 0274 513132
 Website : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Nomor : 070/07157
 Lamp : -
 Hal : Pengantar
 Penelitian

Yogyakarta, 22 Juli 2019
 Kepada Yth.

1. Kepala SMA Negeri 9
 Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta nomor 1157/UN34.12/PP/2019 tanggal 18 Juli 2019 perihal Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin kepada:

Nama : Muhammad Harits Syihab
 NIM : 15204241039
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
 Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
 Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN
 KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA
 KELAS X SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA
 Lokasi : SMA Negeri 9 Yogyakarta,
 Waktu : 22 Juli 2019 s.d 09 Agustus 2019

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuan Saudara untuk membantu pelaksanaan penelitian dimaksud.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
 Kepala Bidang Perencanaan dan
 Pengembangan Mutu Pendidikan

Didik Wardaya, S.E., M.Pd.,MM
 NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Pendidikan Menengah

Catatan:

Hasil print out dan bukti rekomendasi ini
 sudah berlaku tanpa Cap



*Scan kode untuk cek validnya surat ini.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon +62274-586168, Psw. 214, Fax. +62274-548207
Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 1157/UN34.12/PP/2019
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

18 Juli 2019

Yth. Kepala SMA Negeri 9 Yogyakarta
Jl. Sagan No. 1, terban, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, daerah Istimewa
Yogyakarta 55223

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Harits Syihab
NIM : 15204241039
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi : Pend. BHS. Perancis - S1
Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan
Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta
Lokasi : SMA Negeri 9 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 22 Juli - 9 Agustus 2019

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I
Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Drs. Maman Suryaman, M.Pd.
NIP. 19670204 199203 1 002 /~

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon +62274-586168, Psw. 214, Fax. +62274-548207
Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 1157/UN34.12/PP/2019
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

18 Juli 2019

Yth. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda Dan Olah Raga Provinsi DIY
Jl.Cendana No.9 Yogyakarta Kode Pos 55166 Telpn (0274) 513132, 562278

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Harits Syihab
NIM : 15204241039
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi : Pend. Bahasa Perancis - S1
Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Keterampilan
Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta
Lokasi : SMA Negeri 9 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 22 Juli - 9 Agustus 2019

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Dr. Maman Suryaman, M.Pd.


NIP. 19670204 199203 1 002

Tembusan:

1. Kepala SMA Negeri 9 Yogyakarta
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2

Surat Keterangan Penelitian dari SMA Negeri 9 Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA
 Jalan Sagan 1, Yogyakarta Telepon (0274) 513434 Faksimile (0274) 520346
 Laman: www.sma9jogja.com E-mail: sma9yk@yahoo.com Kode Pos 55223
 Hotline SMS Sekolah : 08112676078

SURAT KETERANGAN
 No: 070 / 1030

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Drs. Bambang Istiarto, M.Ed.
 NIP : 19650110 198902 1 002
 Pangkat / Golongan : Pembina / IV.a
 Jabatan : Plh. Kepala Sekolah


Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MUHAMMAD HARITS SYIHAB
 NIM : 15204241039
 Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

telah mengadakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA" yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada tanggal 22– 24 Juli 2019.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 31 Juli 2019
 Plh. Kepala Sekolah

 Drs. Bambang Istiarto, M.Ed.
 NIP. 19650110 198902 1 002

LAMPIRAN 6
Tampilan Media Komik





Voici la maison de Sylvie

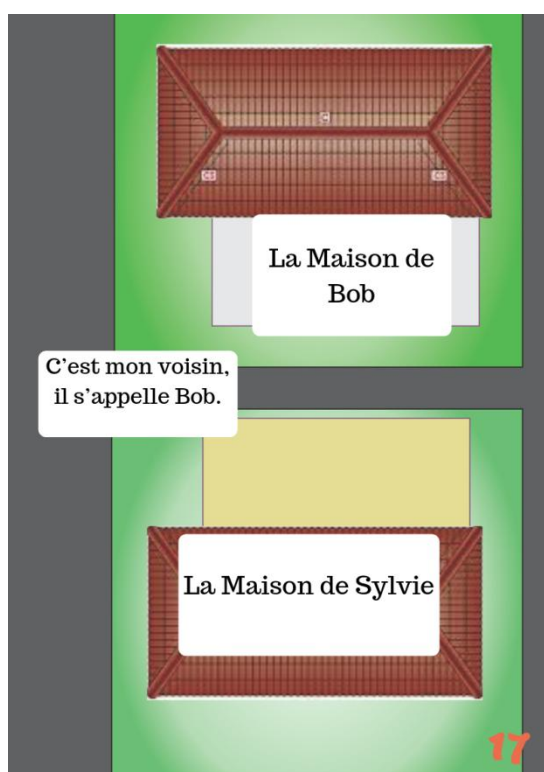




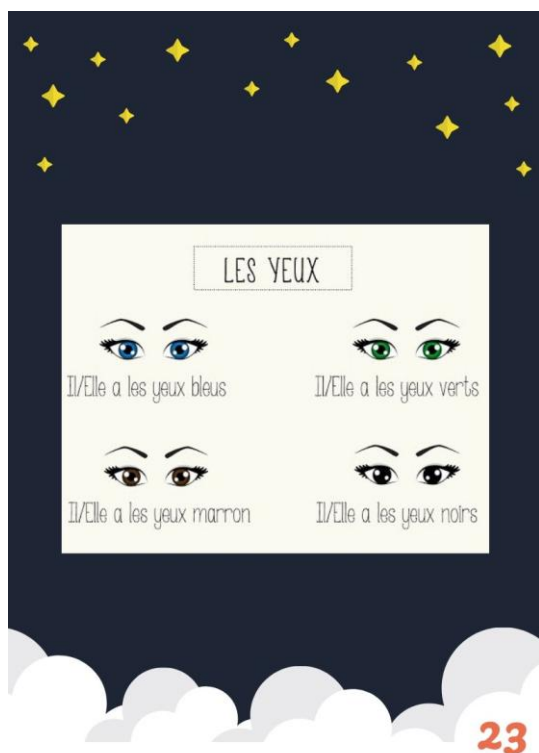
Voici la mère de Sylvie













LAMPIRAN 7

- 1. Dokumentasi Penelitian**
- 2. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli,
dan Ujicoba Media Komik**
- 3. *Résumé***

Lampiran 1

Dokumentasi Penelitian









Lampiran 2

Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media Komik

No.	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tepat	Subjek
1.	Analisis Potensi dan Masalah	September- November 2018	SMA Negeri 9 Yogyakarta	Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis dan Siswa Kelas X
2.	Penyebaran Angket Kebutuhan Media Secara <i>Online</i>	4- 12 Februari 2019	-	Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta
3.	Pengembangan Produk	Februari- Juli 2019	-	-
4.	Validasi Ahli Materi	15 Juli 2019	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY	Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
5.	Validasi Ahli Media	7 Juli 2019 (tahap 1) 23 Juli 2019 (tahap 2)	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY	Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
6.	Revisi Produk	8- 20 Juli 2019	-	-
7.	Ujicoba Media	24 Juli 2019	SMA Negeri 9 Yogyakarta	Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 9 Yogyakarta

Lampiran 3

Résumé

DÉVELOPPEMENT DE LA BANDE DESSINÉE COMME UN SUPPORT PÉDAGOGIQUE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPRÉHENSION ÉCRITE DE SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Par : Muhammad Harits Syihab

NIM. 15204241039

A. INTRODUCTION

L'éducation est l'une des nécessités de la vie. Tous les efforts sont consacrés pour développer des activités éducatives en Indonésie. Les activités sont régies par la loi numéro 20 de 2003 qui déclare que l'éducation est un effort conscient et planifié pour réaliser l'atmosphère d'apprentissage et le processus d'apprentissage. Des apprenants peuvent développer leur potentiels pour obtenir les forts esprits, l'autonomie, le caractère, l'intelligence, la morale et la compétence. Ces aspects sont les besoins des apprenants, du citoyen, de la nation, et du pays.

L'enseignement des langues est l'une des principales composantes des activités éducatives en Indonésie. Apart de l'indonésien, les langues étrangères sont aussi apprises. Basé sur la réglementation gouvernementale, les langues étrangères fonctionnent comme un moyen de soutenir la communication entre les nations. Aussi comme un moyen de soutenir la maîtrise de la science, de la technologie et de l'art. Ils sont également une source de développement de la langue indonésienne. Alors, les langues étrangères est l'un des importants composantes des activités éducatives en Indonésie.

L'apprentissage de langue est une activité d'apprentissage en deux dimensions (Iskandarwassid et Sunendar, 2013: 79). Les deux dimensions sont d'apprendre la langue elle-même et d'apprendre les autres domaines utilisent la langue comme instrument. Ainsi, le domaine

de l'apprentissage de la langue étrangère (langue seconde) peut être interprété comme une activité d'apprentissage de la langue et de la culture étrangère utilisent la langue étrangère comme instrument.

La langue est l'outil principal de communication des humains. Fondamentalement, la langue maternelle a été acquise par les humains pour leur permettre de socialiser. Au fil du temps, les gens ont commencé à apprendre d'autres langues en fonction de leurs besoins. La langue seconde ou la langue étrangère est interprétée comme une langue autre que la langue première. Pour les Indonésiens, les langues étrangère sont des langues autres que l'indonésien et les langues régionales.

Il y a beaucoup de langues étrangères enseignées au lycée, telles que: l'anglais, le japonais, l'allemand, l'arabe, le chinois, et le français.. L'un des lycées qui donne le cours du français est SMA Negeri 9 Yogyakarta. Il y a 7 classes qui apprennent le français, ce sont la X^{ème} MIPA 1, la X^{ème} MIPA 2, la X^{ème} MIPA 3, la X^{ème} MIPA 4, la X^{ème} MIPA 5, la X^{ème} IPS et la XII^{ème} IPS. Dans l'apprentissage du français, il existe quatre compétences langagières, telles que la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite. La X^{ème} étape a deux heures et quinze minutes des cours du français par semaine, puis la XII^{ème} en a trois heures. Cette durée conforme aux besoins des apprenants au niveau débutant. À ce niveau, les apprenants doivent être capable de décrire quelque chose.

Plusieurs problèmes existent dans le processus de l'apprentissage. Basées sur des observations effectués par le chercheur à SMA Negeri 9 Yogyakarta, il y a beaucoup d'apprenants qui ne comprennent pas le matériel présenté par l'enseignant. En moyenne, les apprenants ont des difficultés parce qu'ils ne connaissent pas l'ortographe du français. Dans l'autre côté le professeur offre rarement aux apprenants des occasions de lire le texte en français. Alors, il est nécessaire d'utiliser le nouveau media d'apprentissage pour surmonter ces problèmes.

Dans le processus d'apprentissage, les enseignants doivent comprendre les méthodes d'apprentissage des langues. De plus, les enseignants doivent également comprendre les compétences linguistique à enseigner afin que l'apprentissage des langues soit plus orienté. Le media pédagogique est également l'un des principaux éléments de la réussite dans l'apprentissage des langues. Ces trois aspect sont importants et ils ne peuvent pas être séparés. En effet, les apprenants seront faciles à comprendre le matériel et le but de l'apprentissage sera obtenu. Basé sur les problèmes qui sont trouvées de cette recherche, le nouveau media d'apprentissage est une bonne solution pour surmonter ces problèmes.

L'un de média qui peut supporter l'apprentissage de compréhension écrite est la bande dessinée. Ce media peut aider les apprenants à comprendre la lecture du texte. Puis cette bande dessinée peut soutenir le processus d'apprentissage.

En considérant sur les problèmes ci-dessus, les buts de cette recherche sont les suivants :

1. Développer la bande dessinée pour supporter la competences de compréhension écrite des apprenants de la X^{ème} de SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Conaitre le niveau de faisabilité de la bande dessinée pour la competences de la compréhension écrite des apprenants de la X^{ème} de SMA Negeri 9 Yogyakarta.

B. DEVELOPPEMENT DU MÉDIA

Une bonne planification est nécessaire avant l'utilisation des médias pédagogiques. Mais en réalité, les enseignants préfèrent l'un des médias en fonction de plusieurs considération. Ces considérations sont affirmées par Arsyad (2011: 67). Premièrement, le média choisi est déjà familier aux enseignants. Et puis, le média sélectionné peut mieux représenter le matériel que l'enseignants ne peuvent pas exprimer. Enfin, le

média sélectionné peut attirer l'attention des apprenants dans le processus d'apprentissage.

Les médias graphiques sont un type de moyen média d'apprentissage couramment utilisé par les enseignants. Ils jouent un rôle important dans le processus d'apprentissage. Arsyad (2011: 91) affirme que les médias graphiques peuvent faciliter la compréhension et renforcer la mémoire en élaborant des structures et des organisations. Ces médias peuvent communiquer des faits et des idées clairement à travers le mélange de la divulgation des mots et des images (Sudjana et Rivai, 2002: 27). Par conséquent, pour que les médias soient utilisés efficacement, il est préférable d'être placé visuellement dans un contexte significatif afin que les apprenants puissent interagir avec les visuels pour s'assurer que l'échange d'information se déroule.

Dans cette recherche, le chercheur développe une bande dessinée pour le support de l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite. Sudjana et Rivai (2002: 64) affirme que la bande dessinée est une forme visuelle représentant un personnage et dépeignant une histoire sous la forme d'une image. Le rôle de la bande dessinée dans l'apprentissage selon Sudjana et Rivai (2002 : 68) est sa capacité à créer un intérêt d'apprentissage pour les apprenants. L'utilisation de la bande dessinée dans l'enseignement doit être combinée avec des méthodes d'enseignement afin que la bande dessinée devienne un média pédagogique efficace. La recherche pertinente a été menée par Dian Ayu Ratna Suminar en 2018. Elle a développé une bande dessinée pour l'apprentissage des élèves de l'école primaire. Cette recherche a résidé dans le matériel pédagogique sous forme la bande dessinée.

Cette recherche du développement adopte le modèle R&D développé par Sugiyono (2016 : 409). Il s'agit de dix étapes du développement, mais cette recherche utilise seulement 6 étapes de développement, telles que : 1) l'analyse des potentiels et des problèmes, 2) la collecte des données (analyse des besoins des médias), 3) le dessin du

média pédagogique 4) le jugement du média pédagogique, 5) la révision du média pédagogique, 6) l'examen du média pédagogique.

1. L'analyse des potentiels et des problèmes

L'analyse des potentiels et des problèmes a lieu du mois de septembre au mois de novembre 2018 à l'occasion d'un stage à SMA Negeri 9 Yogyakarta. Le chercheur observe le potentiel de lycée et le potentiel du media. Sur le potentiel de l'école, le chercheur analyse que les élèves ont un bon intérêt pour l'apprentissage et sont potentiellement actifs dans le cours du français. Il est évident que lorsque le chercheur observe en classe, presque tous les élèves ont le courage de lire et poser des questions en français. Ensuite le potentiel du media, la bande dessinée est familière aux élèves. Puis elle n'est pas difficile à créer pour que les enseignants puissent se faire. En outre, le matériel présenté dans la bande dessinée a des illustrations qui peuvent aider les élèves à comprendre et devenir une variation des médias pédagogiques.

Et puis l'analyse des problèmes, certains problèmes ont été relevés à SMA Negeri 9 Yogyakarta. Tout d'abord, le matériel fourni par l'enseignant n'a pas entièrement rendu les élèves qualifiés en lecture. Le manque de matériel de lecture rend les élèves moins qualifiés en lecture française. Ensuite, le deuxième problème est que les médias utilisés sont moins variés. Jusqu'à présent, l'enseignant utilise seulement le média *power point* comme un outil d'apprentissage des élèves. Ceci est également dû aux limites de l'enseignant pour augmenter la variété des médias pédagogiques.

2. La collecte des données (analyse des besoins des médias)

Le chercheur analyse les besoins des médias afin que ceux-ci se développent en fonction des besoins. La collecte d'informations sur les besoins des médias se fait au moyen d'un questionnaire accessible en ligne par *google form*, elle s'est déroulée du 4 au 12 février 2019. D'après les résultats du questionnaire, 15% des personnes interrogées ont choisi le

matériel “se présenter”, puis 82% des répondants ont choisi le matériel “décrire quelque chose”, le reste a choisi le matériel les goûts. Pour les types de médias que les élèves préfèrent, jusqu’à 33% des répondants ont choisi des images en série, puis 53% des répondants ont choisi de la bande dessinée, le reste a choisi des affiches.

Sur la base des résultats du questionnaire, on peut conclure que la bande dessinée peut être appliquée au SMA Negeri 9 Yogyakarta en raison de l’intérêt des élèves. De plus, la dessinée est également appropriée lorsqu’elle est développée pour les compétences de compréhension écrite avec du matériel décrire quelque chose car il faut créer du média d’apprentissage. Après avoir analysé les besoins des médias, l’étape suivante consiste à déterminer le matériel à inclure dans les médias sur la base du programme de formation de 2013, le matériel de sujet est décrire quelque chose (caractères de personnes et de choses).

3. Le dessin du média pédagogique

Dans cette étape, il comporte deux étapes : concevoir le matériel d’apprentissage et concevoir le dessin media. À la première étape, le chercheur conçoit les matériels au sujet « décrire quelque chose (caractères de personnes et de choses) ». Le chercheur conçoit l’aspect linguistique (la grammaire et les vocabulaires), l’aspect communicatif, et l’exercice basé sur le curriculum ou le standard de compétence du pédagogique.

La prochaine étape, le chercheur conçoit les tableaux de flux et le tableau d’histoire pour simplifier de développer de la bande dessinée. Le chercheur effectue une visualisation de la conception à partir du tableau d’histoire créé et équipé d’un matériau prédéterminé. L’application utilisée pour visualiser le design est *Corel Draw*. Ensuite, au stade de la fabrication de média, le chercheur a utilisé du papier *Art Paper* 150 de format A5 avec du papier *Ivory* 210 sur la couverture de la bande dessinée.

4. Le jugement du média pédagogique

La prochaine étape est la validation de média pédagogique, il est effectué par deux professeurs du département français d’UNY. Nous

utilisons des enquêtes pour évaluer le matériel pédagogique et la qualité du média. Les résultats de jugement du média pédagogique la bande dessinée sont les suivants.

a) Le jugement de l'expert du matériel

L'expert du matériel sur cette recherche est Madame Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. Le jugement de matériel a été effectuée pour mesurer la pertinence du contenu matériel du matériau utilisé. Basé sur le résultat du jugement, Le professeur donne le score de 64 qui fait partie de la catégorie «excellente». Nous pouvons conclure que le matériel et le contenu du média du pédagogique de la bande dessinée sont applicable dans l'enseignement de la compétence de compréhension écrite sur le cours français.

b) Le jugement de l'expert du média

L'expert du média sur cette recherche est Monsieur Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. Le jugement de l'expert du média a été réalisé pour vérifier la faisabilité de l'utilisation de média. Ce jugement se fait en deux étapes, premièrement, le professeur donne le score 43 qui fait partie de la catégorie «bonne». Il est nécessaire de réviser ensuite selon les recommandations de l'expert. Deuxièmement, le score obtenu par le professeur est 63 qui fait partie de la catégorie «excellente». Nous sentaient pouvons conclure que la bande dessinéeest faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite.

5. La révision du média pédagogique

Après le média validé, le chercheur effectue la correction du média en fonction des résultats du jugement donnée par l'expert. À cette étape, les réparations sont divisées en 2 types. Le premier est une amélioration basée sur les suggestions d'expert du matériel. Selon l'expert du matériel, dans la bande dessinée réalisées, il existait encore des erreurs d'orthographe susceptibles de modifier les mots et leur signification. Après avoir recueilli les commentaires d'expert du matériel, le chercheur a

corrigé l'orthographe et les phrases de la bande dessinée, puis il a révisé les fautes.

La deuxième correction est une amélioration basée sur les suggestions d'expert du média. L'amélioration du média se fait en deux temps. Dans la première phase de l'amélioration, les images contenues dans la bande dessinée ne représentaient pas les activités de l'histoire de la bande dessinée. Le chercheur a ensuite corrigé les dessins qui ont été faits, puis il a amélioré l'image selon les conseils de l'expert du média. Puis dans la deuxième phase, la couverture de la bande dessinée selon l'expert du média semblait être un manuel. Ainsi, à partir de cela, le chercheur a examiné le dessin de la couverture qui a été faite, puis il a effectué les réparations conformément aux conseils de l'expert du média.

6. L'examen du média pédagogique

Dans cette étape, le chercheur fait l'examen de ce média chez les élèves de la classe Xème IPS, SMA Negeri 9 Yogyakarta. Le nombre des élèves dans cette recherche est 27 élèves. Dans ce test du média, Il existe 3 aspects évalués, à savoir : les aspects de l'apprentissage, la présentation du matériel et le média. Nous obtenons le score 81,82 qui fait partie de la catégorie «Excellente». Ils ont aussi donné les recommandations pour ce média, telles que : les chercheurs doivent clarifier les procédures d'utilisation de média pédagogique pour être facile à comprendre, et ajuster la taille de l'écriture pour être facile à lire.

Basée du résultat des réponses des apprenants sur ce média, nous pouvons conclure que les élèves sont vraiment d'accord si nous utilisons le média pédagogique de la bande dessinée d'un manuel pour l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en français.

C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Cette recherche est de développer de la bande dessinée dont les étapes sont le suivant :

1. L'analyse des potentiels et des problèmes. Basé sur des observations de la classe du français, on peut conclure que les apprenants de SMA Negeri 9 Yogyakarta ont un intérêt de l'apprentissage du français. Ils sont alors potentiellement actif dans l'apprentissage du français.
2. La collecte des données (analyse des besoins des médias). D'après les résultats du questionnaire, on peut conclut que les apprenents choisissent la bande dessinée pour apprendre comment décrire quelquechse.
3. Le dessin du média pédagogique. Cette bande dessinée est concevoir par le software de *Corel Draw*. On imprime d'A5 en utilisant le papier *Art Paper* 150 avec du papier *Ivory* 210 sur la couverture de la bande dessinée. Ce type du papier a la bonne qualité et la bonne résistance.
4. Le jugement du média pédagogique. Nous avons obtenu le pourcentage du jugement de l'expert de le matériel est de 85,33% qui fait partie de lacatégorie «excellent». Ensuite, à l'étape de jugement de la qualité du média, le score est de 96,92% dont la catégorie est «excellente».
5. La révision du média pédagogique. Le média évalués par des experts est ensuite corriger et révisé pour pouvoir être examiné.
6. L'examen du média pédagogique. Basé sur le résultat de l'évaluation des élèves, nous obtenons le score est de 81,82% qui fait partie de la catégorie «excellent». Basé sur les résultats de la validation del'expert de le matériel pédagogique, de l'expert du média, et les réponses des apprenants, le média pédagogique bande dessinée est faisable à appliquer dans l'apprentissage de compréhension écrite pour les élèves de la X^{ème}.

En considérant tous les résultats ci-dessus, nous donnons les recommandations suivantes.

1. Il est nécessaire de calculer le temps exact dans la recherche de développement afin que le média puisse être produit de manière optimale et minimiser les erreurs de conception
2. Les médias produits ne doivent pas se limiter à un seul thème de la matière, mais doivent être étendus à une autre matière appropriée.
3. Le choix du contenu, de l'écriture et de la couleur des médias à produire doit être pris en compte pour que les médias résultants puissent soutenir le processus d'apprentissage.